INTERNET: RÁDIO E VÍDEO EM TEMPO REAL

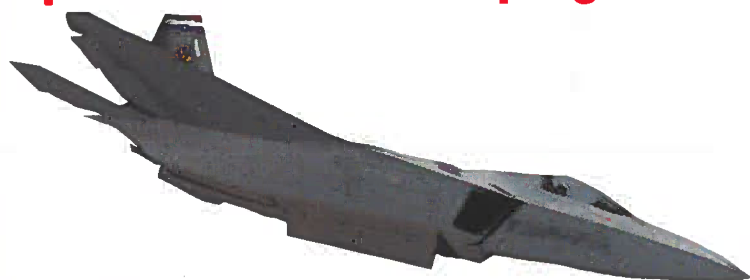
MUNDO DO CD-ROM®

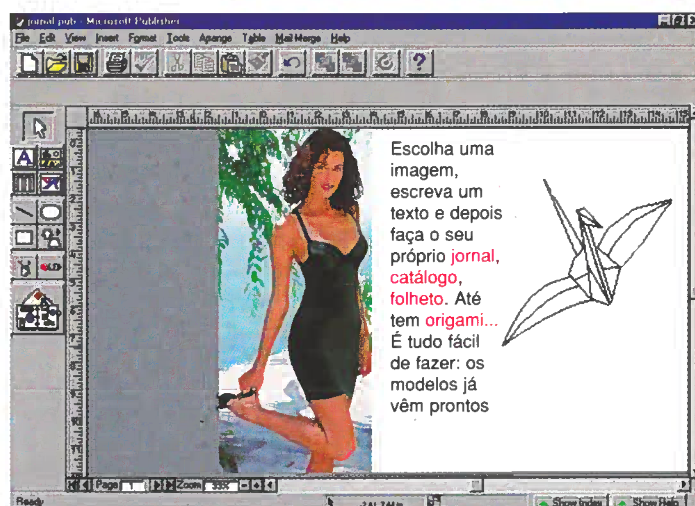
Informática Prática e Descomplicada

Ano 1 N.º 8 Junho 97
950$00

Interactividade total num CD-ROM em Português

Experimente 38 novos programas





F-22

Sinta o realismo deste novo simulador de combate aéreo

MICROSOFT PUBLISHER'97

Ganhe dinheiro com ele.
Experimente grátis por 60 dias



MESTRE CUCA

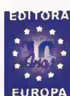
100 receitas de cozinha. Ingredientes em função do número de pessoas e as respectivas calorias



CORPO EM FORMA

Programe a sua dieta e actividade física, de acordo com a sua altura e peso ideal







NEW BEAT

Crie os mais sensacionais sons de dança mesmo sem saber música

HÁ RESOLUÇÕES

SCANNERS

NOVIDADE

CanoScan 300

A4 cor de 27 bits
300 x 600 dpi
Iterf. SCSI II
Software: Twain p/Win. 3.X/95
Alimentador autom. (opc.)
Adaptador de filme Posit./Neg. (opc.)





NOVIDADE

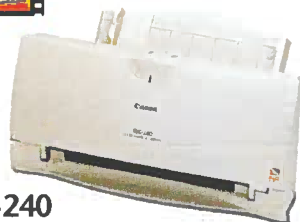
CanoScan 600

A4 cor de 27 bits
600 x 1200 dpi
Iterf. SCSI II
Software: Twain p/Win. 3.X/95
Alimentador autom. (opc.)
Adaptador de filme Posit./Neg. (opc.)

QUE CAUSAM SEMPRE BOA IMPRESSÃO

IMPRESSORAS

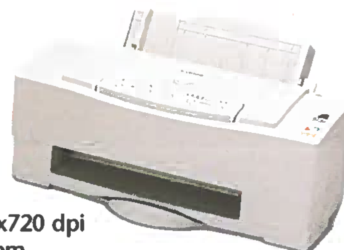
Photo Realism



BJC-240
A4
720x360 dpi
3 ppm



BJC-4200
A4
720x360 dpi
5 ppm
cartridge cor/preto simultâneo



BJC-620
A4
720x720 dpi
4 ppm
4 cartridges separadas
cores com máxima qualidade/economia



BJC-4550
A3
720x360 dpi
5 ppm
PC/MAC



NOVIDADE

BJC-5500
A2
7 ppm
720x360 dpi
Drivers Win. 3.1/95
Drivers CAD

À SUA IMAGEM.

CAMERAS DIGITAIS

NOVIDADE

PowerShot 350

350,000 pixels (640 x 480 dpi)
2 Mb memória standard
(até 47 imagens)
4 Mb memória card (até 94 imagens)
Ligação série RS 232 c
Distância focal: 0,03 m (Macro) a infinito





PowerShot 600

570,000 pixels (832 x 624 dpi)
1 Mb memória standard (até 6 imagens)
4 Mb memória card (até 94 imagens)
Hard Disk 170 Mb (até 5500 imagens)
Ligação porta paralela Alta Velocidade
Sistema AutoFocus
Distância focal: 0,1 m (Macro) a infinito

IDEIAS QUE SE COMPLETAM.

Prefira a qualidade. Contacte a Copicanola: Lisboa (01) 471 11 11 Porto (02) 830 02 39 Faro (089) 214 45 Portimão (082) 417 756 Aveiro (034) 25 345

Ou um dos Distribuidores Oficiais: CHS (01) 303 01 10 · CPC Di (01) 414 18 00 · CRITERIUM (01) 361 55 55 · INTRODUXI (02) 519 31 40

Canon
Copicanola



EDITORA

Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira



MUNDO DO CD-ROM®
Informática Prática e Descomplicada

JUNHO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimidia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (011) 867-8583
CEP: 05510-021 - São Paulo,SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luís Reis Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade:
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade:
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.7 21 03 90 / Fax: 351.1.727 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Açores: 1025$00
Madeira: 1000$00

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

É uma escolha mútua. Ao fazer-mos uma revista, escolhemos um determinado público, ao qual procuramos satisfazer uma necessidade. O "Mundo do CD-ROM" procura, e parece que tem vindo a conseguir, atender às necessidades da família portuguesa. Em primeiro lugar, achamos que o uso da informática obriga os adultos a envolverem-se, cada vez mais, com os computadores. Mas, a maioria das pessoas não têm, queremos crer, qualquer disposição para detalhes técnicos ou estudos prolongados. Querem, e precisam, de resultados rápidos. Devido a isso, todos os programas que colocamos no CD-ROM são interactivos com a revista impressa, procurando tornar os utilizadores dos PCs cada vez mais íntimos das suas máquinas. O "Publisher'97" é um desses programas, muito amigável e com muitas opções que ensinam e permitem ver resultados imediatos.

A mulher é exactamente igual ao homem nesta necessidade. Assim, para facilitar a utilização do computador, escolhemos programas que incentivem o nosso público feminino. Nesta edição, por exemplo, colocamos um programa de receitas e um outro para manter o corpo em forma.

Além disso na nossa "receita" de revista, não podemos deixar as crianças de fora. Até porque também é obrigação dos pais actuais ajudá-los com a informática.

É por isso que fazemos o "Mundo do CD-ROM" como a revista da Família Portuguesa interessada na informática e em tirar o máximo proveito do seu computador.

Roberto Araújo

SUMÁRIO Nº 8

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto







(01) 721 03 90 **Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º 1600 Lisboa** **Fax: (01) 727 36 89**



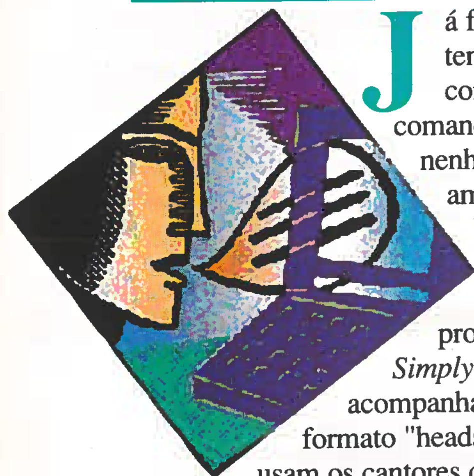
Endereços Electrónicos:

Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte Técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*



Para perceber melhor o que está a acontecer

Fale. O computador ainda vai obedecer



Já foram feitas muitas tentativas para fazer o computador "entender" comandos por voz. Até agora, nenhuma resultou. Mas a americana IBM resolveu levar este assunto a sério e acaba de lançar na Inglaterra o programa *Voice Type Simply Speaking*, que acompanha um microfone de formato "headset" (igual aos que usam os cantores de rock). Com este *kit* instalado no computador, a empresa garante que basta ditar os textos (por enquanto, apenas em inglês) para eles serem transformados em caracteres.

O *Voice Type* corrige automaticamente as palavras mal percebidas, através de dicionários especiais que lêem o seu texto e tentam adequar as frases ao contexto do que foi ditado.

Além de facilitar a escrita de textos, o reconhecimento da voz pelo computador também pode servir para controlar as operações básicas do PC. O utilizador pode mandar desligar o *Windows 95*, abrir a barra de tarefas ou até executar programas. Para que este programa funcione facilmente em qualquer idioma ainda é preciso esperar algum tempo. No entanto, se quiser saber mais informações sobre o assunto visite o *site* da IBM: http://www.software.ibm.com.br/

Steven Spielberg e a plasticina



Depois do sucesso de *The Dig*, vem aí um novo jogo com a assinatura do génio Steven Spielberg. Chama-se *The Neverhood* e é uma aventura com personagens e cenários construídos com plasticina (igual à que as crianças usam para brincar).

Para dar um efeito mais realista às imagens, foi usada uma técnica de filmagem chamada *spotmotion*, onde cada movimento dos bonecos foi fotografado um a um. Depois, as fotos foram digitalizadas com *scanners* e transformadas em animação. Para saber mais informações sobre este jogo, vá à Internet e visite o *site:* http://www.DreamWorksGames.com

A rápida Internet 2



A *Internet* é lenta. E não é só você que pensa assim. Tanto que as maiores universidades norte-americanas (irritadas com a demora na transferência das informações que precisam de trocar entre elas) estão a criar a "Internet 2", uma versão até 100 vezes mais rápida e com menos problemas da que é utilizada actualmente. Além de permitir a transferência de grande volume de dados em poucos segundos, a *Internet 2* será ideal para a utilização da tecnologia que envolve a videoconferência. Só é pena que o grande público tenha acesso a esta rede apenas no próximo século, pois na primeira fase, apenas as universidades terão direito a usufruirem da *Internet 2*.

INFOWAY RTVP 133 ATÉ SERVE PARA TRABALHAR



Actualmente, para ter encanto, um computador não pode ser apenas uma máquina de trabalho. Deve fazer também uma série de "brincadeiras" para incentivar a sua compra e deixar feliz o utilizador. Nesse capítulo, o *Infoway RTVP 133,* da *Itautec,* pode ser considerado um verdadeiro "playground". Veja ao lado a lista de recursos que ele traz.

Para controlar todas as novidades, o modelo testado aqui na redacção, dispunha de um processador *Pentium* 133 MHz, com 32 MB de memória RAM, drive de CD-ROM de 8 velocidades e um disco rígido de 1, 6 *gigabytes.* Um poderoso HD, suficiente para armazenar qualquer tipo de trabalho.

Para completar o *playground,* o *InfoWay* traz ainda um controlo remoto semelhante aos dos televisores comuns. Através dele é possível ligar e desligar o computador, tocar CDs de música e até controlar algumas operações básicas de programas.

Só é pena que não seja possível controlar o rato através do controlo remoto, como no *Compaq Presario 4410,* avaliado na edição anterior. Se bem que, na nossa opinião, a verdadeira utilidade de um controlo remoto em computadores seja no mínimo duvidosa.

OPINIÃO DA REDACÇÃO

Para "brincar" com o multimédia, não existe, pelo menos até ao momento, nenhum outro computador no mercado que se compare ao *InfoWay RTV.* Os recursos deste computador são realmente extraordinários. O problema é o preço. O equipamento completo, dependendo dos acessórios que escolher, fica entre 495 e 600 contos. Um bocado puxado, convenhamos, para quem deseja apenas trabalhar e usar programas convencionais, como o *Word* e o *Excel,* por exemplo. Agora, se tem crianças em casa ou gosta de estar um passo à frente no maravilhoso mundo multimédia, talvez seja boa ideia ficar a conhecer este computador.

ALGUNS RECURSOS

• Telefone com viva voz. A partir de uma agenda, que já vem no computador, é possível discar, automaticamente, para qualquer telefone do mundo. Basta clicar no nome do destinatário, que o computador faz o resto sozinho. O microfone, devidamente ligado ao monitor, serve para captar e enviar a sua voz, enquanto a conversa de outra pessoa é ouvida pelas colunas de som, duas "grandes orelhas" integradas no monitor. E a agenda também pode ser usada para mandar faxes.

• Videoconferência. Uma minúscula câmera de vídeo (opcional), ligada na parte de trás do computador, permite capturar as imagens para serem enviadas enquanto conversa ao telefone com outra pessoa que, por sua vez, também pode estar a mandar imagens. Mas a câmera serve também para capturar imagens diversas (como se fossem fotografias digitais), para as colocar num álbum de fotografias (que também vem no *Infoway*), usar como papel de parede, ou mandar pela Internet.

• Por falar em *Internet,* a rede mundial já vem pré-configurada (desde que se use um *modem* de 28.800 bps) e, inclusive, traz algumas horas de navegação grátis. Basta clicar no ícone correspondente, preencher algumas informações e ... você transforma-se num internauta.

• O *Infoway* também tem TV e rádio. Só é preciso ligar uma antena, escolher um canal e começar a ver. Ainda pode capturar uma cena ou sequência e criar uma videoteca digitalizada. O rádio também é fácil de usar. Aliás, funciona como qualquer aparelho normal — com a diferença de que pode gravar o que quiser, com dois ou três cliques do rato.

• Outro recurso importante é o chamado "Cinema". Este programa especial permite que veja Vídeos CD. E como as imagens são do tipo MPEG, acaba praticamente aquela sensação desagradável de câmera lenta, característica dos vídeos em CD-ROM.



Empresa lança desafio a programadores de jogos para PC



A *Squaresoft* (uma das maiores produtoras de jogos para *videogames*) lançou um desafio que está a dar que falar. A empresa quer contratar programadores de *software* para produzir o jogo *Final Fantasy VII* para PC. Este jogo é o último de uma série que, em cada novo lançamento no Japão, obriga milhares de fanáticos a dormirem à porta das lojas para comprarem o seu exemplar. O mais curioso da proposta é que ela foi feita publicamente através de anúncios nas principais revistas de informática norte-americanas. A ideia é original: não há notícias de alguma produtora que tenha sido assim tão directa. Se acha que tem capacidade para aceitar este desafio, envie um e-mail para: jobs@squaresoft.com.

Os computadores e o ano 2000

Você não precisa de se preocupar, mas os empresários estão a gastar rios de dinheiro para trocar os seus computadores e programas por outros mais modernos, antes do ano 2000. Isto está a acontecer porque, quando foram desenvolvidas as primeiras estruturas de processamento dos computadores actuais (por volta de 1984), os técnicos ignoraram a mudança de milénio.

Com isso, os dois últimos dígitos usados para designar a data em anos (por exemplo, 97 para 1997), não farão sentido em computadores antigos visto que o computador vai entender o 2000 como 00 e associará o ano a 1900 ou, em alguns casos, a 1980. Não se sabe ainda que tipo de desastre poderá acontecer com as bases de dados, agendas electrónicas e outros programas onde as datas são um ponto fundamental para controlo de informações. Estima-se que, só nos Estados Unidos, os prejuízos da mudança de milénio custem cerca de 240 biliões de dólares.

Para resolver esta "bomba", os técnicos de informática estão a procurar soluções para corrigir a limitação dos computadores antigos. Mas pode ficar tranquilo. Provavelmente, este problema não irá afectar o computador do utilizador doméstico, ou seja, o seu. Apenas grandes instituições, órgãos do governo e redes de grande dimensão estão preocupadas com este assunto. Pode ser que o seu computador venha a ter este problema, se, até lá, ainda não tiver sido encontrada uma solução. Para especular mais sobre o assunto, visite estes *sites* na *Internet:* http://www.year2000.com e http://www.Rightime.com



EMPATIAS · EMPATIAS · EMPATIAS

MUNDIAL

EMPATIAS · EMPATIAS

O ESPECTÁCULO DO DESPORTO.





Este mês, não perca a promoção especial **adidas/MUNDIAL**, e a sua Mundial pode ser

GRÀTIS!



GANHE até **5 VIAGENS** por mês nos sorteios semanais da revista Mundial.
Este mês pode ir ver jogar as suas estrelas no Monaco, em Washington, em Manchester, Sevilha e Estugarda.

EDITORA

EMPATIAS · EMPATIAS · EMPATIAS · EMPATIAS



Formatos de imagens: perceba o que é isso

Por Jefferson Silva



A mesma imagem pode ter vários formatos: BMP (em cima) ou JPEG (em baixo), sem grandes diferenças visuais. O que muda é o tamanho do ficheiro, conforme a compressão utilizada.

Quando se fala em imagens, é necessário ter em consideração o tamanho do ficheiro. E muito. Qualquer imagem que produza, quer no Paint *ou no* Paintbrush, *ocupa, muito facilmente, mais de um* megabyte. *Estes programas de desenho e de fotografia que vêm com o* Windows *trabalham com o formato .BMP, que também é conhecido por ser o padrão usado nos papéis de parede do* Windows.

Pois bem, BMP quer dizer "bitmap", ou seja, de forma muito simples, um mapa de *bits* no qual cada informação ("bit") corresponde a uma determinada cor e forma um determinado espaço (mapa). Quanto maior for o "mapa", maior é o número de "bits" e, consequentemente, o tamanho do ficheiro.

Mas, com certeza que já encontrou outros formatos de ficheiros de imagens, como, por exemplo, JPEG ou JPG, TIFF ou GIF, entre outros. Eles aparecem, por exemplo, em programas de paginação electrónica, na *Internet* ou no CD da revista "Mundo do CD-ROM".

A grande diferença entre estes ficheiros e um BMP é o tamanho. Com uma qualidade semelhante, um ficheiro de 10 MB (que precisava de 7 disquetes de 1, 44 MB) pode passar a ter uns míseros 200 KB (um sétimo de uma disquete). Isso é possível porque o ficheiro é comprimido. Explicando de forma simples, é como se todos os azuis do mapa fossem substituídos apenas por uma equação matemática.





CONHEÇA OS PRINCIPAIS FORMATOS

JPEG ou JPG –pronuncia-se "jotapegue" ou "jotapeje". É a sigla para *Joint Photographic Expert Group*, um grupo de padronização formado pela *Kodak* e outras empresas. Foi desenvolvido um algoritmo (fórmula matemática) que analisa um grande agrupamento de *pixels* (pontos da imagem), e reduz o número de informações de áreas com mudanças graduais imperceptíveis ao olho humano, onde não há necessidade de manter a informação completa. O resultado é uma redução considerável do espaço que a imagem ocuparia originalmente, sem perda perceptível na sua qualidade. Uma imagem, por exemplo, que ocupa 10 MB, depois de gravada em JPG pode ser reduzida a 200 KB. É, sem dúvida, um ganho considerável. Um aviso: uma imagem recém--digitalizada (*scaneada*) só deve ser guardada no formato JPG depois de ter sido devidamente "trabalhada" (brilho, contraste, ajuste de cores).

GIF – pronuncia-se "guife". É um formato de ficheiros desenvolvido pela *CompuServe*, uma empresa norte-americana provedora de *Internet*, para troca de imagens mais rapidamente, por modem. Funcionou tão bem que se espalhou pelo mundo. É largamente utilizado em páginas HTML (*Internet*) por ter elevadas taxas de compressão, utilizando o método LZW (uma variante do ARJ). Mas não é aconselhável a sua utilização na edição convencional (papel).

TIFF (Tagged Image File Format) – pronuncia-se "tife". Foi criado pela empresa *Aldus*, em 1986 e, no *Photoshop*, por exemplo, o método de compressão LZW com o TIFF é opcional. Deixando sempre esta opção activa, pode diminuir significativamente o tamanho do ficheiro. A taxa normal é de 2:1. Por exemplo: um ficheiro TIFF sem estar comprimido, com um tamanho estimado em 145 KB, com o LZW fica em 74.3 KB. Normalmente, um ficheiro TIFF compactado com LZW demora mais tempo para ser lido (a imagem tem de passar pelo algoritmo de descompressão) mas vale a pena esperar.

Não se esqueça:

Memória é o melhor investimento

Por Luiz Siqueira

Não há nada mais barato e eficiente do que a memória RAM. Qualquer que seja o seu computador, desde um simples 386 ao sofisticado Pentium *200, acrescentar memória causa um benefício imediato ao desempenho e à eficiência da sua máquina. E com a grande vantagem da memória RAM ser fácil de colocar e ter baixado muito de preço.*

Para ter uma ideia de quanto custa a memória RAM, na *Internet* encontra módulos de 16 Mbytes por pouco menos de 15 mil escudos. Em Portugal, procurando nos anúncios classificados de informática, os mesmos módulos podiam ser comprados por cerca de 17 mil escudos, em meados de Maio.

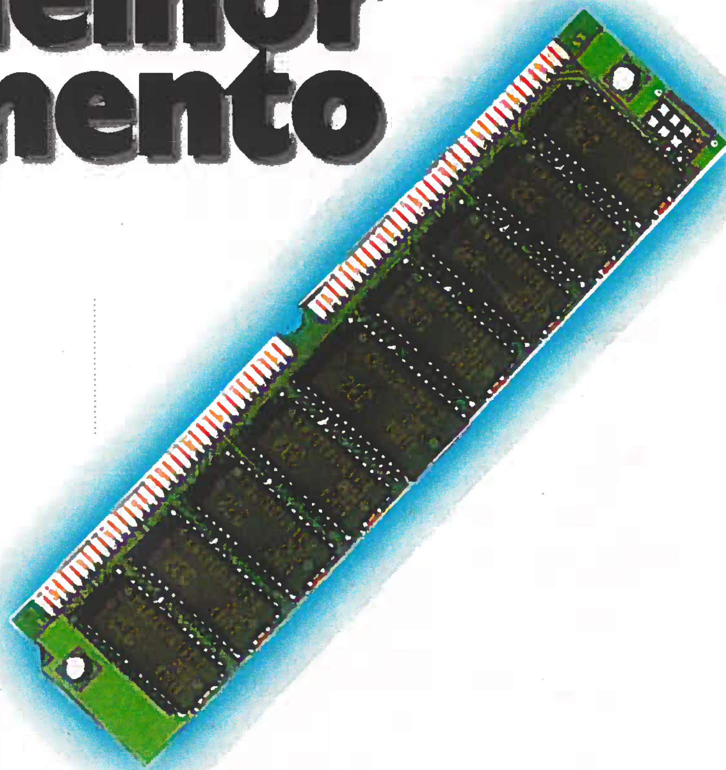
A diferença é pouco significativa.

E pensar que o mesmo módulo de 16 Mbytes ficou durante muitos anos estacionado nos 96 mil escudos!

Mas, afinal, o que é a memória RAM?

A sigla RAM, *Random Acess Memory,* traduzida à letra significa "memória de acesso aleatório". Basicamente, ela funciona da seguinte forma: sempre que o processador precisa de trabalhar com alguma informação, grava-a na memória RAM para que o processo seja mais rápido.

Se a memória for pequena, o processador precisa de fazer o trabalho aos poucos, o que deixa a máquina bastante lenta. Pelo contrário, se for "generosa", o processador pode fazer tudo de uma vez, o que melhora terrivelmente o seu desempenho. Outro pormenor é que a memória RAM é "volátil". Portanto, assim que desliga o computador tudo o que nela estava gravado é apagado.



Um módulo de memória RAM de 16 Mbytes custa, actualmente, cerca de 17 mil escudos. É a forma mais barata e rápida de melhorar, em muito, o desempenho do seu computador.

A colocação da memória no computador é relativamente fácil. Muitas lojas e fornecedores aceitam as memórias antigas como moeda de troca. Para ter segurança no negócio, o melhor é solicitar que seja o vendedor a instalar os módulos de memória. Esta tarefa não demora mais que uns breves minutos. E depois comprove: com pouco mais de 15 contos pode duplicar ou até triplicar o desempenho da sua máquina.



Como usar o



Este mês fizemos uma fantástica edição para si. Colocamos no CD-ROM 38 programas inéditos entre jogos, aplicativos, infantis ...



Esta edição está simplesmente imperdível. Colocamos no CD-ROM o Publisher, *um programa da* Microsoft, *com o qual pode fazer facilmente cartazes, jornais, cartões ou qualquer tipo de impresso. Tem também o* My Yahoo!, *uma espécie de jornal, onde pode saber as notícias que estão a acontecer directamente da* Internet, *além do* NetRadio *e do* RealPlayer, *para ouvir a programação em directo das rádios de qualquer país, inclusive, aqui de Portugal. Para quem gosta de cozinhar, colocamos o* Mr. Cook, *um programa em português (léxico brasileiro), que traz 100 receitas de pratos variados, simples de preparar.*

Os jogos não podiam faltar: temos o Diablo, *no estilo RPG (*Role Playing Games*); o* F-22, *um fabuloso simulador de vôo;* Death Rally, *uma corrida divertida, onde vale tudo para chegar em primeiro, entre muitas outras sugestões a ter em conta.*

Nesta edição, temos uma novidade: diminuímos o número de pastas para facilitar a sua procura. Agora, os programas infantis estão na pasta de "Entretenimento" e os jogos pesados encontram-se junto aos outros jogos. Como sempre, cada reportagem está na pasta que lhe corresponde no CD-ROM. O princípio da interactividade mantém-se.

Por isso, o ideal é realizar os seus trabalhos no computador acompanhando sempre, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM do seu computador.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D:\CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimedia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95*. Basta colocá-lo na *drive* e aguardar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isto pode não ocorrer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:
1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então: D:\CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

seu CD-ROM



EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM utilizamos os seguintes critérios:

Executar o Programa – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

Instalar o Programa – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

Copiar para o Disco Rígido – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

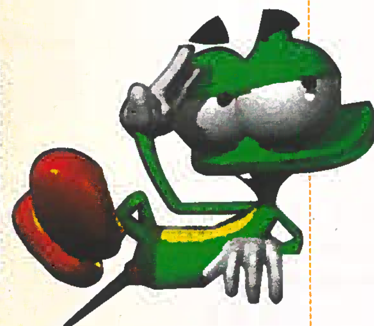
O Seu Sistema – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas outras edições da nossa revista.





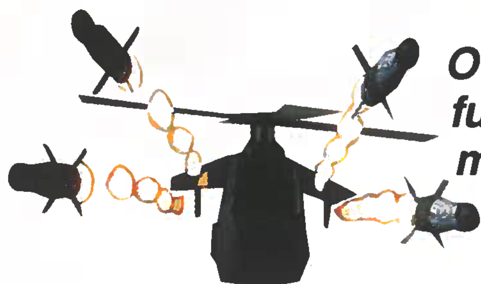


ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

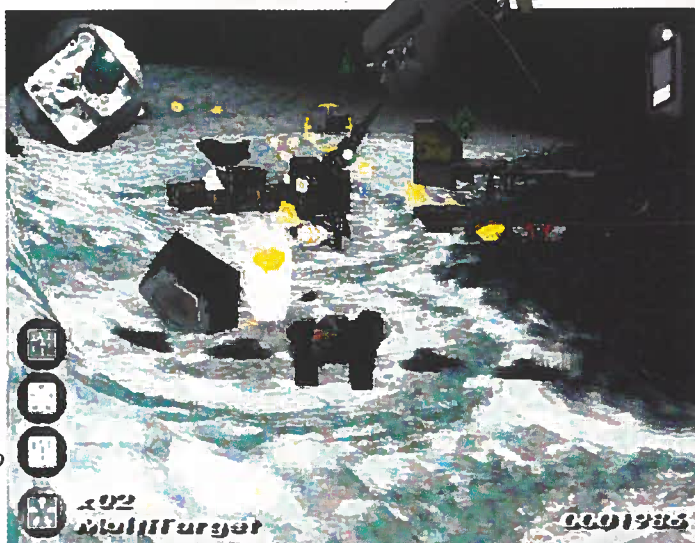


Combata usando um Helicóptero



O helicóptero é uma arma fundamental nas guerras modernas. Assuma o controlo do poderoso SWIV 3D.

Não pode ter medo de matar ou de morrer. Afinal, neste jogo, estará a controlar um fantástico helicóptero de guerra, equipado com mísseis e armas laser. Esta nave faz parte dos extraordinários veículos militares, conhecidos como S.W.I.V. (Special Weapons Interdiction Vehicles, *qualquer coisa como "veículos especiais armados para interdição"), usados em patrulhas, que emprestam o nome ao jogo. A missão é destruir bases inimigas espalhadas por regiões montanhosas. Contará com um mapa para orientar-se nos labirintos de morros e depressões, mas ele não o vai ajudar muito se não tiver muita habilidade nos comandos.*



Com a barra de espaços, dispare lasers para destruir os inimigos. E o mapa, no canto do ecrã, indica com pontos vermelhos onde estão os alvos.

Comandos

←→↑↓ – controlam o helicóptero.
< – "desliza" para a esquerda.
> – "desliza" para a direita.
Ctrl – travão.
Barra de espaço – dispara lasers.
M – dispara mísseis (se tiver algum).
PageUp e PageDown – selecciona as armas.
ESC – sai do jogo (volte ao menu, clique em *Exit* e depois em *Yes*).

Os objectivos

Quando abrir o jogo, dê *Enter*, e, no ecrã que aparece, coloque o seu nome. Depois, carregue novamente em *Enter*. Surge a janela dos comandos. Se não quiser alterar nada, dê ESC até chegar ao menu principal. Depois, escolha *Start Game* e dê *Enter*. A sua missão é ir eliminando as bases inimigas que estão espalhadas pelo cenário, até chegar às bases de maior dimensão. Use o mapa, que está no canto superior esquerdo do ecrã, para ter uma ideia da posição do helicóptero. Você é o ponto verde, os vermelhos são os inimigos. Os amarelos são construções neutras e os pontos azuis, itens especiais. Para adquirir os itens, passe sobre eles. Uma "corda de aço" irá apanhá-los. São armas e energia importantes para manter o helicóptero a voar.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 8 MB de RAM

PRODUTOR
SCi

ONDE ENCONTRAR
Em todas as boas lojas de informática

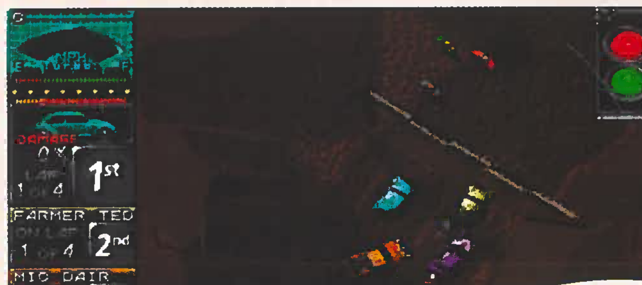
PREÇO SUGERIDO
Cerca de 6 200$00

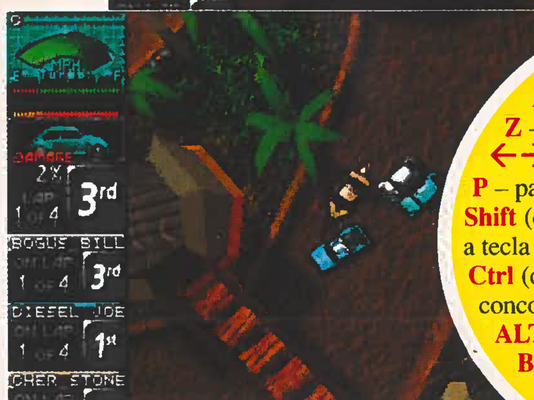
Vale tudo para Vencer

Sabotar ou dar tiros são alguns truques válidos em Death Rally. E, claro, também é necessária alguma habilidade no volante.

Se olhar apenas para as imagens que estão aqui ao lado, talvez não dê muita importância ao Death Rally *(Rali da Morte). Mas dos programas que estão neste CD-ROM, este jogo foi um dos que fez maior sucesso aqui na redacção.*

A receita do sucesso: *Death Rally* é basicamente fácil e divertido. Basta controlar o carro com as setas de direcção e ir recolhendo "dinheiro" pela pista. Com esse "dinheiro", pode comprar itens que variam desde melhores equipamentos para o carro até sabotagens – isso mesmo – para prejudicar os adversários. Tiros? Bom, isso todos têm.





A corrida

O primeiro circuito do jogo é *Rock Zone*. Quando a pista aparecer, aguarde pelo sinal verde e acelere (carregue na tecla A). Tente recolher os itens que aparecem pelo caminho, para ganhar energia ou mais dinheiro (basta passar sobre eles). Mas tenha cuidado com as armadilhas (minas, por exemplo), já que elas fazem-no perder lugares na classificação.

Se conseguir ficar num bom lugar, terá bastante dinheiro para investir em equipamentos para melhorar o carro.

As peças podem ser compradas na "loja de peças para automóveis" (*Shop*) que aparece no fim de cada corrida.

Dica: verifique sempre o estado do seu carro e tente utilizar o dinheiro na compra de pneus novos ou então nas reparações que precisam de ser feitas. Depois, seleccione *Continue*, dê *Enter* e vá para uma nova pista. Agora, começa tudo de novo, mas os seus adversários já são mais inteligentes e melhor equipados.

COMANDOS

A – acelera.
Z – trava.
←→↑↓ – vira para esses lados.
P – pausa o jogo.
Shift (da esquerda) – acciona o turbo (mantenha a tecla pressionada).
Ctrl (da esquerda) – dispara contra os concorrentes.
ALT (da esquerda) – acciona uma mina.
Barra de espaços – acciona um chifre (uma das armas disponíveis).
ESC – sai do jogo.

Executar o jogo

O jogo corre directamente do CD-ROM e, quando o primeiro ecrã entrar, clique em *Start Racing* e depois em *New Game*, para começar a corrida. Na próxima janela, escolha a cor do carro (usando ←→) e a personagem (↑↓). Em seguida, digite o seu nome no espaço correspondente e carregue duas vezes em *Enter*. No ecrã que aparece, escolha o nível de dificuldade do jogo. O mais fácil é *Speed Makes me Dizzi* (a velocidade deixa-me tonto) e o mais difícil é *Petrol in my veins* (petróleo nas minhas veias). Depois de fazer isso, tecle *Enter* e terá acesso aos circuitos do jogo.



A diversão é a melhor coisa deste jogo. E se conseguir ficar num bom lugar, ganhará dinheiro para melhorar o seu carro e deixá-lo mais competitivo.

BESOURO DO BARULHO



Bug! é no estilo de *videogame*, com labirintos e inimigos, tudo em três dimensões, para exercitar a sua habilidade.



As regras são simples: basta "andar", usando as setas de direcção, e acabar com os inimigos (carregando na barra de espaço). Mas para usar o jogo, é preciso copiá-lo para o disco rígido.



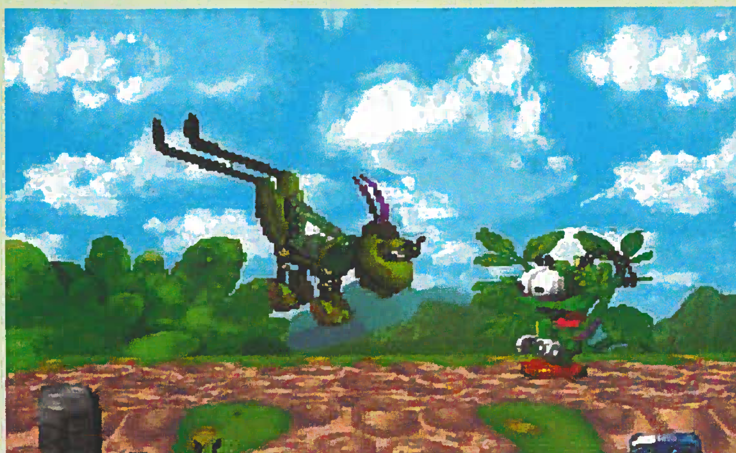
SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM e 256 cores

PRODUTOR
Sega Enterprises

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
7 990$00



Caretas, brincadeiras, reclamações ... Você vai adorar Bug!, *uma espécie de besouro verde, que tem de salvar o mundo de estranhos insectos inimigos. Produzido originalmente para videogames, este jogo fez tanto sucesso que a produtora japonesa* Sega Enterprises *resolveu lançá-lo para PC.*

À medida que *Bug* vai andando pelos "labirintos", você tem a impressão que os caminhos se multiplicam. Isso é conseguido graças às imagens gráficas, feitas em 3D, que garantem a profundidade dos cenários.



Andar pelo jogo

Ao abrir o ecrã do *Bug!*, dê *Enter*, e o jogo começa (mas é preciso que o seu computador esteja configurado para 256 cores, senão o jogo não corre). Depois, comece a andar pelo labirinto, usando as setas de direcção para movimentar o nosso "herói". Ao encontrar outros insectos, salte sobre eles, carregando na barra de espaço. Se os conseguir destruir, acumula pontos.

Mas tenha cuidado para não se encostar de forma defeituosa porque, se isso acontecer, perderá energia. Aliás, para saber quanta energia ainda tem disponível, repare na lata *Bug Juice*, que está no canto inferior esquerdo do ecrã. Se ela estiver muito vazia, trate de a encher rapidamente, pois, se ela se esvaziar completamente, será o seu fim. Para encontrar as latas de energia, ande pelos labirintos e quando as descobrir, salte por cima delas. Faça o mesmo com os cristais azuis: quando forem acumulados, eles podem render hipóteses extra de jogo.

Como Executar

Para ser executado, o jogo tem de ser copiado para o computador. Ele irá para o directório "Revista", subdirectório "CDROM8", pasta "Jogos", subpasta "BUG". Para o executar, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar" e digite a seguinte linha de comando: `C:\REVISTA\CDROM8\JOGOS\BUG\bug!` e clique em OK.



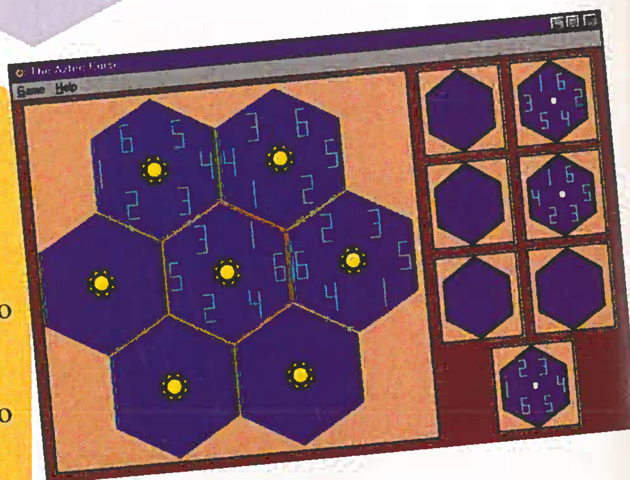
Brain Cubes



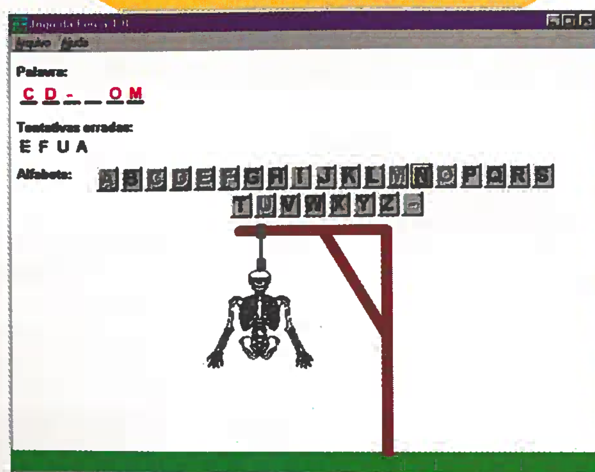
Lembra-se daquele jogo educativo chamado *Genius*, no qual você seguia uma sequência de cores e sons que lhe era proposta? *Brain Cubes* segue a mesma linha. Mas neste jogo, a sequência de cores é dada pelo computador. Quando o jogo estiver aberto, vá até ao menu *Game* e clique em *New*. Tenha atenção à sequência proposta e tente repeti-la, clicando nos botões coloridos. Se errar, acaba o jogo. À medida que for acertando, vai mudando de nível e a sequência fica mais rápida e mais botões aparecerão no ecrã. Para sair, clique em *Exit*, no menu *Game*.

The Aztec Curse

Encaixe as peças numeradas nos hexágonos (do lado esquerdo do ecrã) de modo a que os números que ficarem nas faixas laterais combinem com a peça que será colocada ao lado. Este é o objectivo deste quebra-cabeças diferente, baseado num jogo azteca. Depois do jogo estar aberto, clique sobre a peça numerada e, em seguida, no centro do hexágono onde quer colocá-la. Repita o processo até que todas as peças acabem. Se os números não combinarem, vá virando a peça até que elas encaixem umas nas outras. Para fazer isso, basta clicar com o botão direito do rato sobre o sol que está no centro do hexágono. Se quiser tirar a peça numerada do lugar, clique duas vezes sobre o sol, e ela voltará para o lado direito. Quando sair do jogo, vá até ao menu *Game* e escolha *Exit*.



Jogo da Forca, em português

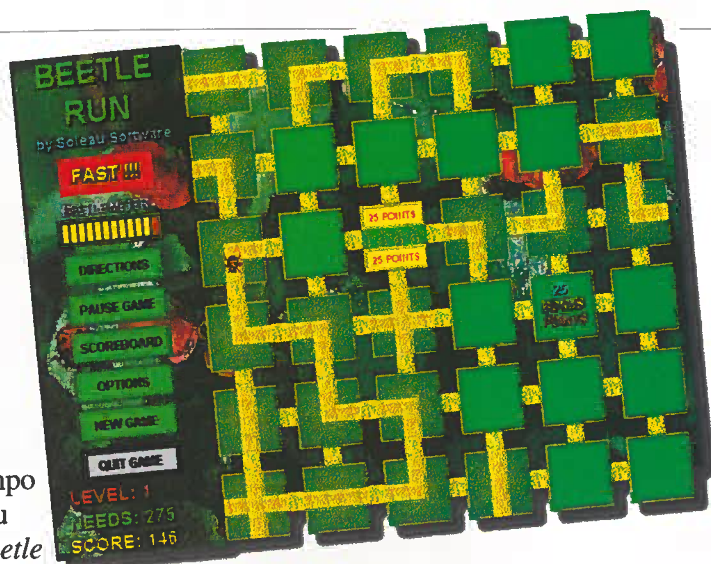


Agora, já não precisa de papel e lápis para brincar à forca. Pode fazer isso no ecrã do computador. O jogo é todo em português (léxico brasileiro) e deve ser jogado por duas pessoas: uma que escreve a palavra e a outra que a tenta adivinhar. Decida quem é o primeiro a jogar e, depois, logo que aparecer o ecrã principal, se for o jogador 1, digite a palavra no espaço correspondente e dê OK.

Aparece outro ecrã e depois é a vez do outro jogador tentar adivinhar as letras. Basta clicar sobre elas. Se errar, o corpo da caveira vai começar a formar-se aos poucos. Para voltar a jogar, clique em "Arquivo", seleccione "Novo jogo" e digite outra palavra.



The Beetle Run

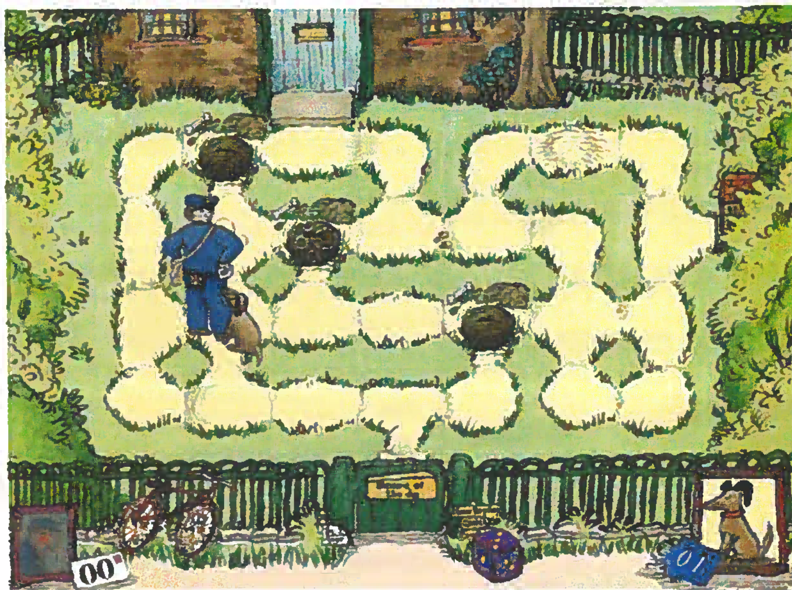


Manter uma joaninha a caminhar por um labirinto o maior tempo possível. Este é o seu objectivo em *The Beetle Run*. Ao entrar no jogo, clique em *New Game* e depois, para começar, clique no ecrã azul que aparece. Use o rato para mudar a posição das peças que formam o caminho por onde a joaninha vai caminhar, tentando alongá-lo o mais que puder. Você começa com uma vantagem de seis segundos. O engraçado é que se ela sair por um lado do labirinto, entra por outro, continuando a caminhada.

Quanto mais tempo a joaninha ficar a andar, maior é o número de pontos que se ganha. Para conseguir passar para o nível máximo (são sete, nesta versão), precisa de acumular 275 pontos. Por isso, tente passar por lugares com bónus (blocos marcados com 25 *points*) para alcançar mais rapidamente a quantidade de pontos exigida. Para sair do jogo, clique em *Quit Game*, no ecrã do jogo.

Postman: carteiro x cão

Este jogo é muito divertido. A sua missão é ajudar o carteiro a entregar a correspondência. Isto se escolher jogar na pele de carteiro. Caso decida ser cão, o seu objectivo é atrapalhar o carteiro. É isso mesmo. Neste jogo, pode optar por um ou pelo outro. Veja qual é a versão compatível com o seu sistema operacional (*Postman 16*, para *Windows 3.x* ou *Postman 32*, para *Win 95*) e clique em "Executar o programa". No ecrã que aparece, clique em *Beware of Dog* (cuidado com o cão) para começar. Para escolher um dos personagens, basta clicar sobre um dos dois, no ecrã. Depois, é atirado um dado "virtual". O número sorteado representa a quantidade de passos que pode andar até chegar à porta da casa.



Use o rato para clicar no ponto onde quer movimentar-se. Tenha atenção aos movimentos do cão e tente fugir dele (se estiver a jogar como carteiro). Se ele chegar até si, o jogo acaba. Os buracos espalhados pelo caminho podem ser usados como túneis para assim ficar mais perto do objectivo que pretende alcançar.



Hot Shot



A vinheta da MTV americana, onde dois personagens idênticos lutam ironicàmente entre si, ganhou um jogo para computador. Use os tacos laterais para acertar com a bola de metal na cara da personagem que está no centro.

Abra o jogo e escolha se vai jogar sozinho ou com um parceiro (em *Player*). Informe o número de batedores que quer, em *Paddle*, escolhendo *Two* ou *Four*. Depois, escolha o nível do jogo: *Novice* (principiante), *Pro* (intermédio), *Hot Shot* (avançado), em *Skill* (habilidade).

Em seguida, clique em *Play* e o jogo começa. Use as setas de direcção para os lados, para movimentar o canhão e dê *Enter* para a bola ser lançada. Os batedores são controlados com o rato. Quanto mais acertar na personagem, mais pontos ganhará. Se a bola se encostar aos "bocados de bambu" que estão à volta do campo, eles desaparecem. Tenha cuidado para a bola não sair do ecrã. E, caso os dois lados fiquem livres, você ganha um bónus e passa ao nível seguinte. Se ficar sem a bola (no total, são cinco), o jogo acaba.





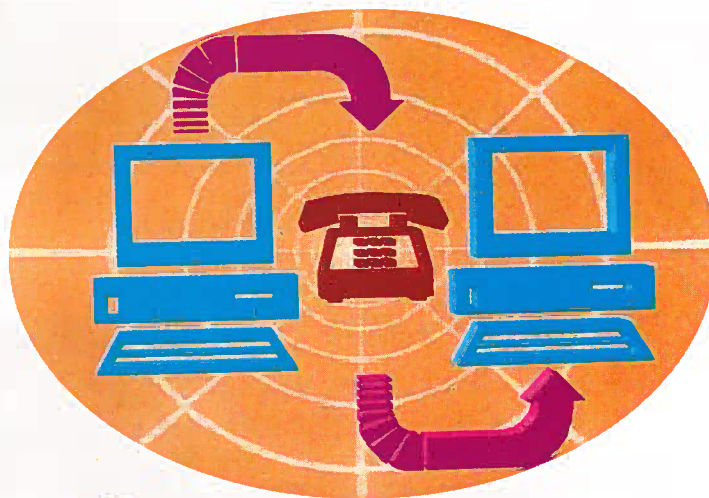
Interligue dois PCs via modem

APLICATIVOS

ZOC

Um programa de comunicação, onde não precisa de decorar uma data de comandos para o poder usar.

ZOC é um programa de comunicação feito originalmente para o sistema operacional OS/2 *da IBM. Mas fez tanto sucesso que resolveram criar uma versão para* Win 95. *É parecido com o* Telix *mas tem a vantagem de não ser necessário decorar uma data de comandos e protocolos para o poder usar. E além da velocidade de transmissão de dados ser constante, ele não afecta a performance de outros programas que estejam a ser executados simultaneamente no computador.*



Usar o programa

Depois de instalado (não se esqueça de ter um *modem* configurado no computador), entre no *ZOC*. Aceite os termos de licença do produto (clique em *Agree*) e agora faça assim para o usar:

1 Quando o ecrã do *ZOC* aparecer, vá até ao menu *Device* e clique em *Phone Book*. Surge uma janela (*Phone Book Default*) com alguns números de telefone colocados pelo fabricante. Se quiser, pode apagá-los facilmente.

2 Clique em *New* para adicionar o número da BBS ou de um amigo que tenha modem.

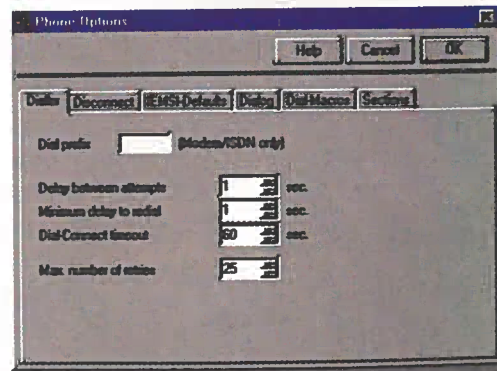
3 Na opção *Call*, preencha os espaços com as informações solicitadas. Em *Name*, digite o nome da BBs; na opção *Connect to*, o número de telefone e, em *Device* (tipo de ligação), escolha *Serial/Modem*.

4 As outras opções não precisam de ser alteradas. Quando acabar, dê OK.

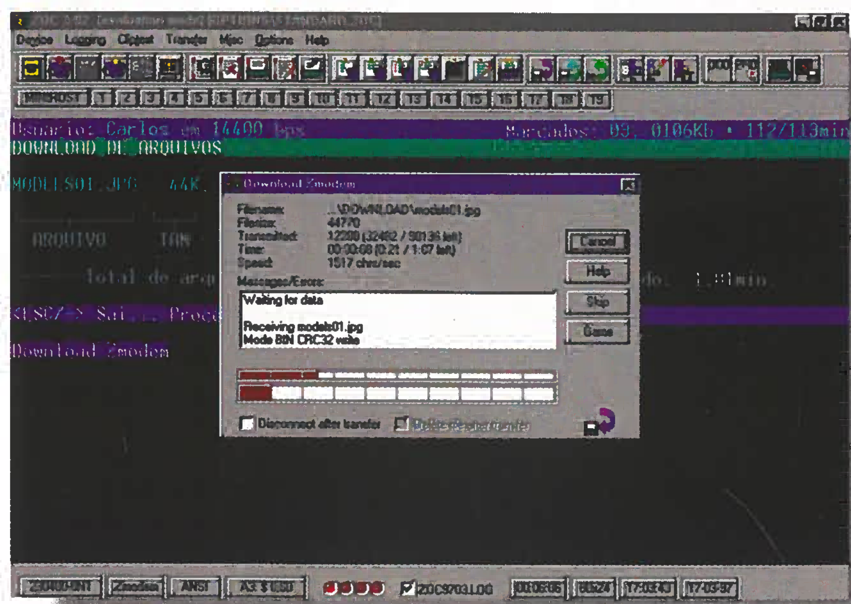
5 O programa volta ao ecrã com a lista de telefones. Para fazer a ligação, dê dois cliques sobre o número da BBs e o programa efectuará a ligação automaticamente.

6 Quando a ligação for estabelecida, poderá retirar ou enviar ficheiros conforme a sua necessidade (veja como se faz, em "Enviar e retirar ficheiros").

Pormenor: o *ZOC* demora algum tempo a "rediscar" automaticamente números de telefones anteriormente ocupados. Para resolver este problema, quando a lista de telefones ☞



Fazer uma ligação a outro computador é muito fácil. Basta discar. Quem recebe a ligação só precisa de accionar a opção "Accept Calls" (aceitar chamadas"), no computador.



Trocar ficheiros é um óptimo recurso do programa e se quiser "ver" o que está a digitar durante uma conversa, tecle ALT+Y e as palavras ficarão visíveis no ecrã do ZOC.

Phone Book estiver aberta, clique no botão *Options*. Agora, deixe as configurações como mostra a imagem da página anterior.

Ligar-se com outro computador

Ligar-se a outro computador não é difícil. Se optar por ligar o seu computador a outro, os passos que deve seguir são os mesmos que estão em "Usar o programa". Mas, ao invés de discar para a BBS, ligue para o número de telefone desejado (clique duas vezes sobre ele, na lista que é aberta quando clicar sobre o telefone amarelo, na barra de menus do programa).
Avise a pessoa que vai receber a ligação, para que ela possa accionar a opção *Accept Calls*, no menu *Device*. Assim, o computador vai estar pronto para receber a ligação.
Quando a ligação estiver estabelecida, os dois já podem "conversar", trocando mensagens no ecrã preto.
Mas você não verá o que está a digitar, em "resposta". Para que isso aconteça, carregue em ALT+Y.
No fim da conversa, clique novamente em *Accept Calls*, para o *modem* não atender automaticamente os seus telefonemas.

Enviar e receber ficheiros

O processo de enviar (*upload*) ou receber (*download*) ficheiros de uma BBS ou de outro computador é parecido. A única diferença é que, na BBS, a hora de enviar e receber mensagens é determinada pelas opções dos menus do serviço on-line escolhido (consulte o suporte da sua BBS para saber mais informações). Entre dois computadores, só precisa de ligar um ao outro e seleccionar o item *Upload* (no menu *Transfer*) para enviar o ficheiro desejado. O modo de receber, porém, é quase sempre efectuado automaticamente em ambos os casos.
E os ficheiros vão para uma subpasta "Download", dentro da pasta "ZOC".
O tempo de duração para enviar ou receber dados depende do tamanho do ficheiro e da velocidade de ligação do *modem*.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e, no ecrã que aparece, digite C:\ZOC, no espaço *Destination Path*. Depois, clique em *Install* e siga as instruções que aparecem (na maioria das vezes, clique em OK ou em *Yes*). No fim, será criado um grupo *ZOC for Windows 95*. 

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX 2, 8 MB RAM

PRODUTOR
BTM Micro, Inc
PO Box 15016
Wilmington,
North Caroline 28408 -
USA

DISTRIBUIDOR
Direct Shopping

TELEFONE
(001 910) 791 70 52

FAX
(001 910) 350 29 37

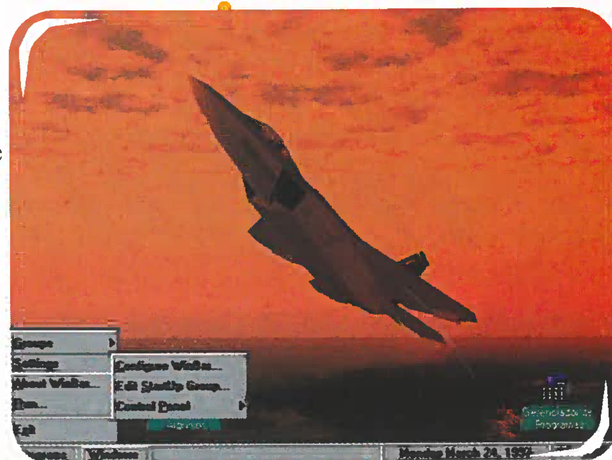
PREÇO SUGERIDO
Cerca de 9 150$00

WINBAR
CURSO DE WINDOWS 95
DESINSTALADOR

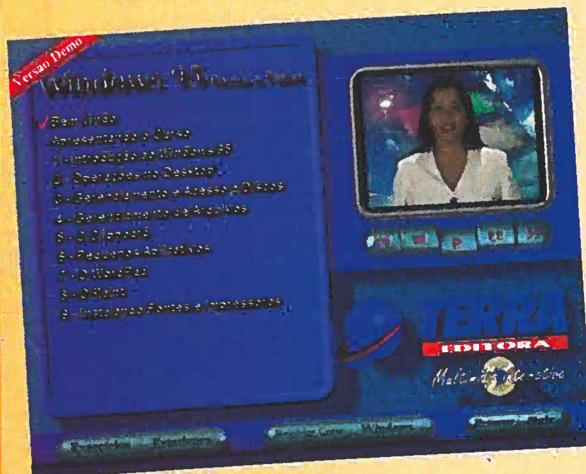
Winbar

Mesmo que ainda não tenha migrado para o *Win 95*, pode deixar o seu *Windows 3.1* com a cara deste novo sistema operacional. É que usando o programa *Winbar*, pode ter a barra de tarefas do *Windows 95*, no ecrã do monitor, com direito aos botões *Programs* (para ter acesso rápido aos grupos de programas) e *Windows* (para mostrar os aplicativos que estão abertos). A data e a hora também são exibidas no lado direito da barra *Winbar*.

O programa corre directamente do CD-ROM mas se o quiser usar, tem de o copiar para o disco rígido. Ele irá para o directório "Revista", subdirectório "CDROM8", pasta "Aplicat", subpasta "Winbar". O melhor seria colocar este programa dentro do Grupo "Iniciar". Assim, sempre que abrir o *Windows 3.1*, o programa entrará automaticamente.



Curso de Windows 95



Se ainda não sabe muito bem como mexer no *Windows 95*, este curso pode ser um bom ponto de partida. É todo em português (léxico brasileiro) e traz conselhos interessantes para quem está a iniciar-se no mundo da informática, ou começou agora a utilizar este sistema operacional. Nesta versão, colocada no CD-ROM, tem acesso ao módulo "Introdução ao Windows 95" (composto por cinco lições) e pode resolver os exercícios correspondentes às lições.

Contará sempre com a ajuda de uma professora, para o orientar sobre o que fazer.

Instale o programa , escolhendo a opção *Full* (completa). Será criado um grupo de programas da Editora Terra.

DESINSTALADOR

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante simples.

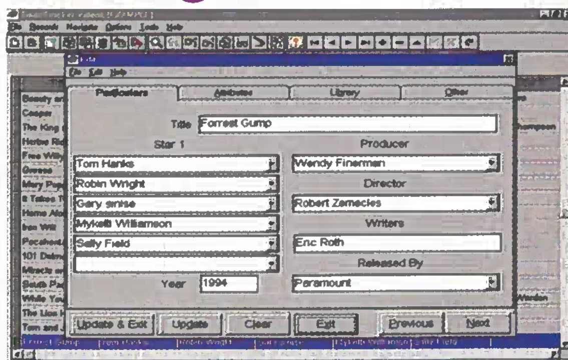
No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.



Smart Tracker Video: catalogador de vídeos

Ao usar o *Smart Tracker Video,* pode catalogar as suas cassetes de vídeo e ainda colocar a sua opinião pessoal sobre cada filme. Após a instalação, será criado um grupo de programas (*Smart Tracker Video*), no botão "Iniciar". Com o programa aberto, clique em *Add,* no menu *Records.*

Aparece um ecrã com várias opções. Em *Particulars,* preencha as informações sobre o filme: título (*Title*), actores principais (*Stars*), produtor (*Producer*), director (*Director*) ... Quando acabar, clique em *Next,* para catalogar o próximo filme. Na opção *Attributes,* coloque a categoria do filme (*Category*), classificação (*Rating*) ... Em *Library,* coloque o tempo de duração do filme, entre outras informações. A opção *Other* pode ser preenchida com vários dados: o preço do filme (*Purch Price*), onde foi comprado (*Were Purchased*), se ganhou algum Óscar ...

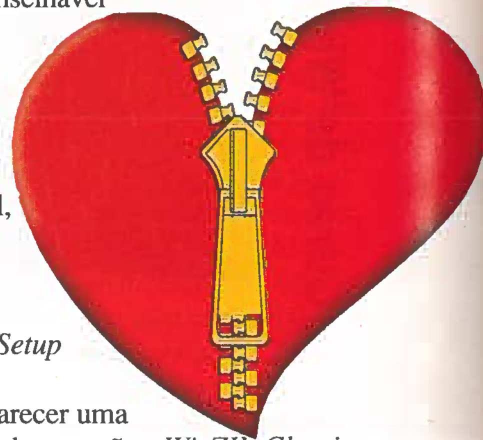


Sempre que acabar de catalogar um filme, clique em *Update and Exit* (actualize e saia) para voltar ao ecrã principal.

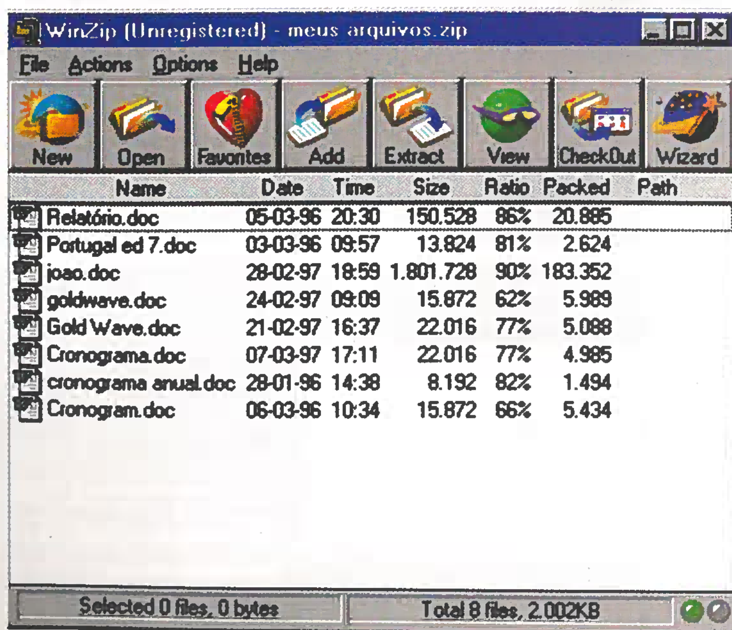
Quando já tiver muito itens catalogados, use as funções automáticas de procura de títulos de filmes, por exemplo, dentro do menu *Navigate.* Clique em *Locate* e determine o campo da procura, depois digite uma palavra-chave em *Search Value* e clique em *First.*

WinZIP para Windows 3.1 e Win 95

Colocamos no CD-ROM as novas versões do *WinZIP* para *Windows* 3.1 (16 *bits*) e para *Win 95* (32 *bits*). Para quem não conhece, este é um programa usado para compactar e descompactar ficheiros, e é quase indispensável em qualquer computador. E mesmo se tiver uma versão instalada, será aconselhável fazer uma actualização.

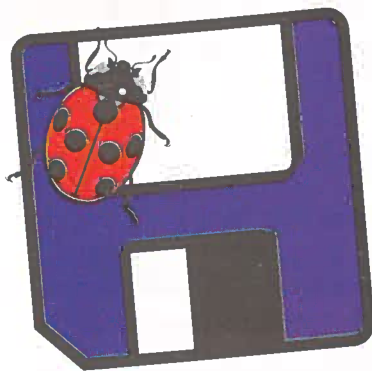


Escolha a versão compatível com o seu sistema operacional, clique em "Instalar o programa", depois em *Setup* e dê OK.



Quando aparecer uma janela com duas opções: *WinZIP Classic* ou *WinZIP Wizard,* escolha a primeira se já é um utilizador experiente ou a segunda se for um principiante. A diferença entre elas reside no interface do programa, que é mais complexo na versão *Classic* (mais antiga). Dê *Cancel* quando a janela *WinZIP Program Locations* aparecer e continue a instalação normalmente. Depois, basta executar o *WinZIP* através do ícone que está dentro do botão "Iniciar".

ThunderByte: anti-vírus

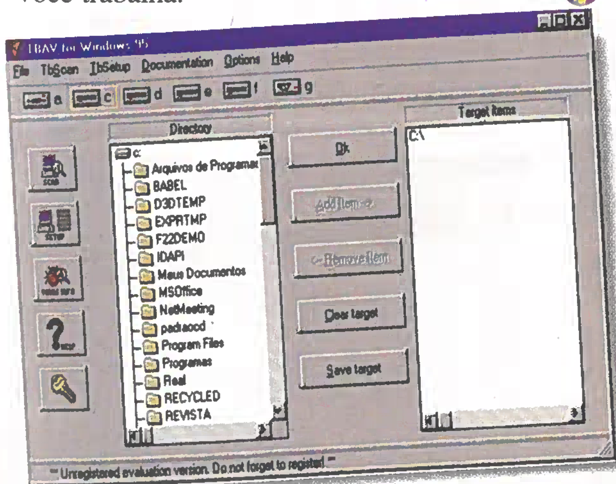


Os vírus para computador estão cada vez mais sofisticados. E só podem ser combatidos por um anti-vírus poderoso. É o caso do *ThunderByte*, um dos anti-vírus mais completos do mercado, capaz de detectar e remover várias "espécies" diferentes de vírus.

Instale o programa, seguindo os passos que surgirão no ecrã e espere até que todos os seus ficheiros sejam analisados (numa primeira procura por vírus). No fim, o grupo *TBAV for Windows 95* será criado dentro de "Programas", no botão "Iniciar". Ao abrir o programa, clique em *Scan,* no ecrã do *Thunder,* para efectuar outra procura mais minuciosa. Caso algum vírus seja encontrado, clique no botão de remoção que irá surgir no ecrã.

A melhor característica do programa é que sempre que entrar no *Windows,* o programa fará uma procura de vírus automática que continuará em *background* (segundo plano), enquanto você trabalha.

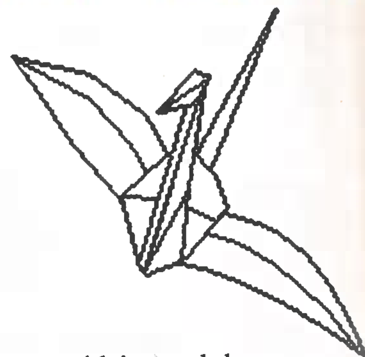




APLICATIVOS

PUBLISHER'97

Edite. Por Din



Com o* Microsoft Publisher *pode fazer jornais, cartões, páginas para a* Internet *... E tudo com uma série de facilidades.



Fanzine NEWS

Descubra nesta edição:

Os segredos dos bastidores

São pequenas proezas: mesmo quem nunca pensou ser editor consegue fazer um jornal, um cartão postal, uma página para a Internet, ou até um origami (aquelas dobragens em papel). Estas possibilidades, entre outras, podem ser realizadas com o Microsoft Publisher '97. No CD-ROM está uma versão em inglês para experimentar (durante 60 dias). A facilidade do programa resulta de uma série de modelos prontos e tudo o que tem a fazer é substituir os textos (estão em inglês) pelos que quer criar. Para ficar com uma ideia geral do programa, siga estas instruções para criar o

... instruções para criar um jornal. Mas o procedimento é semelhante.

O seu primeiro jornal

Depois de instalado, abra o programa. Aparece uma janela (PageWizard), com vários modelos prontos de documentos, que poderá utilizar. Para o nosso exemplo, dê dois cliques em Newsletter (jornal). Vão aparecer uma série de janelas para que construa o modelo básico do jornal. Pormenor:

sempre que acabar uma operação, clique em Next, na parte inferior da janela.

Na primeira janela, escolha o estilo (figurino) do jornal. São vários exemplos: Art Deco, Classic, Basic2, Holiday. Clique sobre cada modelo para ficar com uma idéia sobre ele. Escolhemos Classic, o mais usual.

Em How Many Columns ..., coloque o número de colunas de texto que terá o jornal. Se quiser, deixe ficar como está (três).

Fazer um jornal (em cima) é muito prático. Basta escolher um dos modelos que já estão prontos. E o programa tem 18 possibilidades de trabalhos para aprender e depois, por que não, ganhar dinheiro com isso?

São pequenas proezas: mesmo quem nunca pensou ser editor, consegue fazer um jornal, um cartão postal, uma página para a Internet, *ou até um origami (aquelas dobragens em papel). Estas possibilidades, entre outras, podem ser realizadas com o* Microsoft Publisher'97. *No CD-ROM está uma versão em inglês para experimentar (durante 60 dias).*

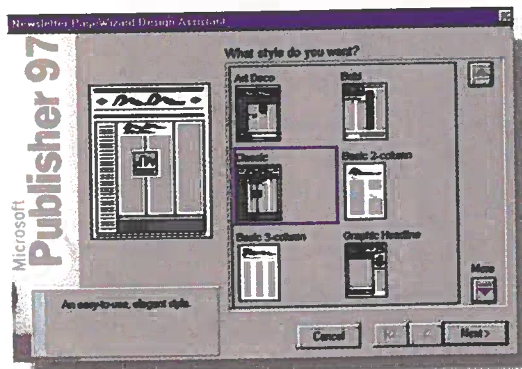
A facilidade do programa resulta de uma série de modelos prontos e tudo o que tem a fazer é substituir os textos (estão em inglês) pelos que quer criar.

Para ficar com uma ideia geral do programa, siga estas instruções para criar um jornal. Mas o procedimento é idêntico para todos os outros modelos.

O seu primeiro jornal

Depois de instalado, abra o programa. Aparece uma janela (*PageWizard*), com vários modelos de documentos já prontos, que pode utilizar. Para o nosso exemplo, dê dois cliques em *Newsletter* (jornal). Vão aparecer uma série de janelas, para que construa o modelo básico do jornal. **Pormenor**: sempre que acabar uma operação, clique em *Next*, na parte inferior da janela.

1 Na primeira janela, escolha o estilo (figurino) do jornal. São vários exemplos: *Art Deco, Classic, Basic2, Holiday.* Clique sobre cada modelo para ficar com uma ideia sobre ele. Escolhemos *Classic*, o mais usual.



heiro ou Prazer

OUTROS RECURSOS

Postcard – cartões postais.

Flyers – panfletos em geral.

Brochure – folhetos promocionais.

Business Form – formulários diversos (facturas, folhas de ponto).

Web Site – crie a sua própria página de *Internet*.

Sign – *Placards* variados.

Letterhead – cabeçalhos de cartas, fax.

Card & Invitation – cartões comemorativos e convites.

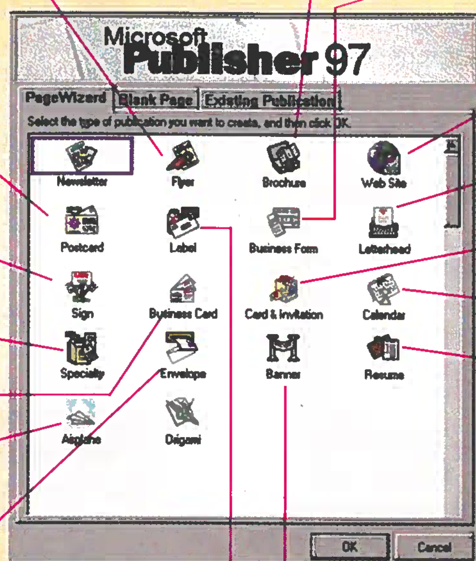
Specialty – menus, *posters*...

Calendar – calendários.

Businesscard – diversos modelos de cartões de visitas.

Resume – currículos, informativos...

Airplane – faz modelos de aviões de papel.



Origami – dobragens de papel que formam esculturas. Basta escolher o que deseja criar, na janela *PageWizard*, e seguir as instruções (o procedimento é parecido com o que foi mostrado nesta reportagem).

Banner – faixas.

Envelope – cria envelopes com os respectivos endereços.

Label – faz etiquetas.

2 Em *How many columns ...*, coloque o número de colunas de texto que terá o jornal. Se quiser, deixe ficar como está (três).

3 Aparece outra janela (*How many stories ...*). Escolha o número de "assuntos" que vão aparecer na primeira página. Nós escolhemos dois.

4 No ecrã *Type the title...* digite um nome para o jornal. E no ecrã seguinte (*Choose the options ...*), coloque a data da publicação. Desmarque o quadrado *Table of Contents* (tabela de conteúdo) e passe para o ecrã seguinte.

5 Coloque o número de páginas que terá o jornal. Escolhemos duas (*two*).

6 No ecrã *Do you want room for ...* , perguntam-lhe se quer deixar um lugar para colocar uma etiqueta de endereço no jornal. Escolha *No* e siga em frente.

7 Na janela *Will you be print ...* (quer imprimir o jornal frente e ☞

verso), escolha *No*, já que, às vezes, quando o papel é impresso dos dois lados, pode apresentar uma certa transparência, dificultando a leitura.

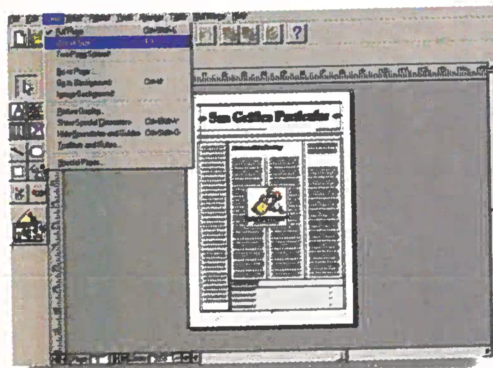
8 Clique em *Create it!* e espere um bocado para que o programa crie o modelo do jornal.

9 A janela *The PageWizard Design Assistant* ... pergunta-lhe se quer ajuda enquanto trabalha no *Publisher*. Escolha *No* e depois dê OK.

A sua única tarefa neste programa é substituir os textos (em inglês) pelos que vai criar. E ainda é possível colocar imagens, já que o Publisher tem uma biblioteca de exemplos.

Colocar o texto

Depois do modelo estar pronto, substitua o texto (que está em inglês) pelo que você escreveu.



1 Para trabalhar melhor, aumente o tamanho do documento. Clique em *View* e escolha *Actual Size*. Depois, posicione a página no ecrã de modo a que o princípio do texto fique visível (use as barras de rolagem laterais, para fazer isso).

2 Na primeira coluna de texto, do lado esquerdo, pode colocar, por exemplo, o índice das reportagens. Para fazer isso, basta clicar sobre o texto e começar a digitar. O texto em inglês será substituído automaticamente.

3 Agora, vamos à chamada principal. Clique no título *Main Article Heading* e digite o título da primeira reportagem. Procure fazer um título curto para que ele caiba no espaço disponível. Se ficar maior do que o espaço disponível, arraste os quadrados pretos que estão à volta do quadro do título para aumentar o espaço.



4 Depois, clique no início do texto de exemplo e comece a digitar a sua reportagem. Para mudar o tipo ou o tamanho das letras, seleccione o texto e clique com o botão direito do rato sobre ele. Será aberto um menu. Clique em *Character* e faça as alterações.

A vez das imagens

O *Publisher* traz uma biblioteca de exemplos que pode usar.

5 Clique, com o botão direito do rato sobre a imagem, e no menu que aparece, escolha *Microsoft Clip Gallery Object* e depois em *Replace*. Aparece uma janela com várias imagens divididas por assunto. Escolha uma delas e depois clique em *Insert*. Na janela que surgir, seleccione o item *Change the picture to fit the frame* e dê OK.

6 Escreva as outras reportagens e quando estiver satisfeito com o resultado, pode imprimir o seu trabalho.

Instalação

Clique em "Instalar o programa", escolha *Continue*, no ecrã que aparece e dê OK nos ecrãs seguintes, até ao fim da instalação. Se o programa lhe pedir o disco do *Win 95*, não se preocupe. Clique em OK e depois em "Cancelar".

A instalação vai continuar. Pode aparecer um aviso (*Warning*) a dizer que os seus ficheiros .DLL serão trocados por versões em inglês. Clique em *No*, quantas vezes forem necessárias.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microsoft

DISTRIBUIDOR
MSFT

TELEFONE
(01) 440 92 00

PREÇO SUGERIDO
19 500$00

Crie sons dançantes



Fácil de utilizar, o New Beat *traz vários efeitos especiais que pode usar para criar músicas de dança.*

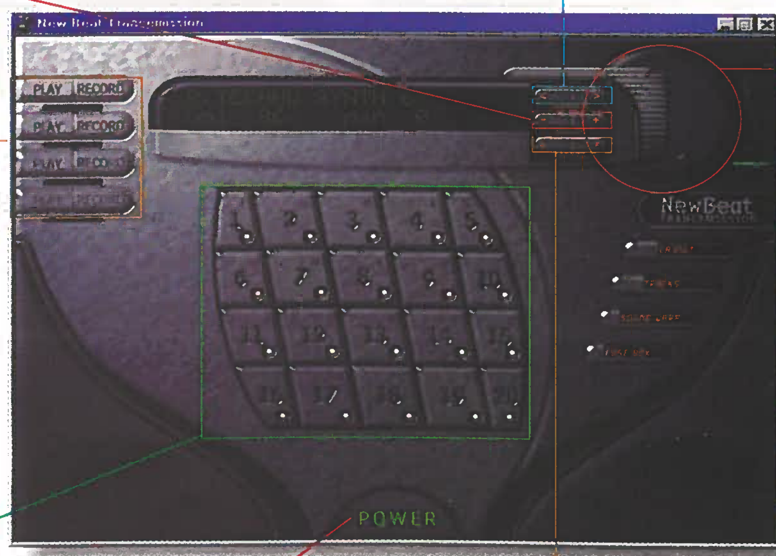
As músicas de dança fazem sempre grande sucesso nas discotecas. E usando o programa New Beat, *uma espécie de mesa de som, pode misturar diversos efeitos especiais (nesta versão são 20 tipos diferentes) e criar sensacionais ritmos dançantes. O programa é simples de usar e você vai divertir-se a explorar as várias possibilidades de combinação dos sons.*

Além disso, é possível gravar até quatro músicas diferentes. Para se familiarizar com o programa, mostramos-lhe para que serve cada um dos comandos.

Com cliques do rato, você mistura sons. E nem sequer precisa de saber música. Qualquer mistura que seja feita, resulta sempre num ritmo alucinante.

4 Volume – esta tecla é para configurar o som de cada efeito especial. Seleccione o efeito desejado em *Channels* e altere o volume aqui.

3 A "tecla" *Channels* torna activo, no ecrã do *New Beat,* um dos 20 efeitos sonoros para que ele seja editado individualmente.



6 Controle geral do volume.

1 Botões *Record* e *Play.* Servem para gravar músicas. Clique em *Record* e comece a misturar. Quando acabar, clique novamente nesse botão e depois em *Play,* para ver o resultado.

2 Efeitos especiais – são 20 ao todo. Clique sobre cada um deles para ouvir o som. Depois combine os que mais gostar para compor a sua canção. Para "desligar" o efeito basta clicar novamente sobre ele.

7 *Power* – clique aqui para sair do programa.

5 *Panning* – direcciona o som para a "direita" (R, *Right*) ou "esquerda" (L, *Left*) no ecrã (as barras verdes). O zero no visor, indica direcções iguais.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microforum Inc.
1 Woodborough Ave.
Toronto, Ontario - Canada
MGM 5A1

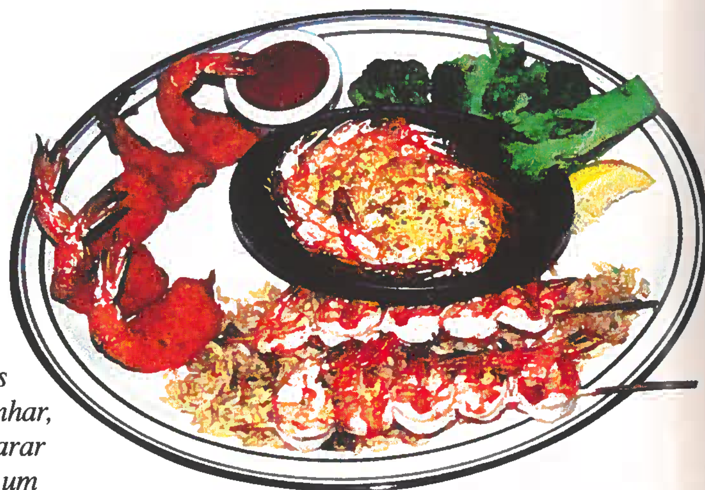
TELEFONE
(001 800) 685 38 63

ENTRETENIMENTO

MR COOK

meSTrE CuCa Virtual

São 100 receitas para o ajudar a fazer pratos de diferentes tipos: do trivial a comidas mais sofisticadas.

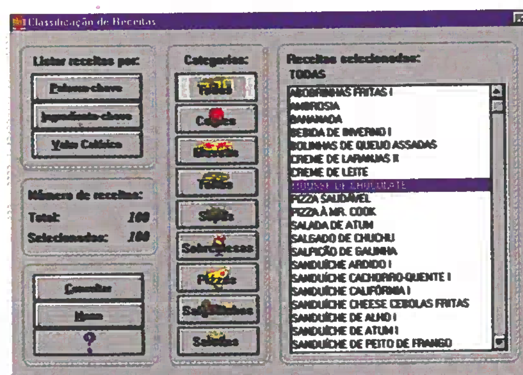


Sanduíches, mousses, soufflés, tortas ... Só de ouvir falar nisto, cresce-nos logo água na boca. Se gosta de cozinhar, mas não sabe muito bem como preparar estas delícias, instale o Mr. Cook. *É um programa, todo em português (léxico brasileiro), que traz receitas completas sobre massas, carnes, sobremesas e outras iguarias, ensinando passo a passo como as preparar. Além disso, fica a saber a quantidade de calorias de cada alimento, pode alterar as medidas dos ingredientes (de acordo com o número de pessoas), e até acrescentar as suas próprias receitas. Neste versão, colocada no CD-ROM, estão disponíveis 100 receitas para experimentar. Bom apetite!*

Além de pesquisar as 100 receitas, também pode acrescentar cinco das suas favoritas e modificar as medidas de acordo com o número de convivas.

Consultar as receitas

Depois de instalado, abra o programa. Vai entrar o menu principal com várias opções. Clique em "Consulta de Receitas", para poder activar o ecrã "Classificação de receitas". No lado direito do ecrã, aparece o índice das 100 receitas disponíveis. Se quiser agilizar a procura, clique num dos "botões" que estão na opção "categoria". Por exemplo, se clicar em "Carnes", terá acesso às receitas que levam este tipo de alimento. Ao encontrar uma receita que deseje testar, dê dois cliques sobre ela. Apareceráoutro ecrã, com os ingredientes , modo de confeccionar,



quantidade de calorias ... Para aumentar ou diminuir a quantidade de ingredientes, clique em "Redimensionar" e coloque o número. O programa mudará a quantidade automaticamente.

Outros recursos

Clicando no botão "Programação de Compras", no menu principal, pode escolher uma das receitas e ver a lista necessária para a confeccionar. Para acrescentar as suas próprias receitas (nesta versão, pode colocar cinco), seleccione a opção "Cadastro de Receitas", no menu principal, e preencha os espaços com os dados que lhe são pedidos.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX com 4 MB de RAM

PRODUTOR
Bowl Softwares

TELEFONE
(00 55 11) 210 72 19
(00 55 11) 212 51 17

PREÇO SUGERIDO
10 350$00

Mantenha-se em forma

O programa* Corpo em Forma *faz uma avaliação genérica da sua forma física e constrói uma ementa balanceada.

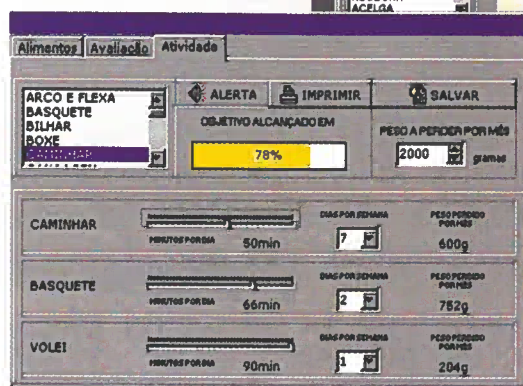
Faça uma avaliação genérica da sua forma física. Com o programa "Corpo em Forma", todo em português (léxico brasileiro), vai ficar a saber se o seu peso está de acordo com a sua altura e também a sua necessidade energética diária. E, com base nestes dados, o programa elabora uma ementa balanceada que pode seguir ou não. Antes de começar qualquer tipo de dieta, consulte um médico especialista para ver se há necessidade ou não de seguir esse regime.

Avaliar a forma física

Depois de instalado, abra o programa. Vai aparecer o ecrã principal, dividido em três partes: "Alimentos", "Avaliação" e "Actividades". É na opção "Avaliação" que estão as principais funções do programa.
Nesta janela, o programa avalia o seu peso (magro, normal ou obeso) e também a sua necessidade energética diária em relação às suas actividades (leve, moderada e intensa). Clique no botão "nova" e forneça os seus dados (altura e peso). Depois, carregue em "Calcular" e veja o resultado.
Se clicar em "Dieta Padrão", será mostrada uma lista com as quantidades de alimento que deve consumir diariamente, baseando-se na necessidade energética diária (mostrada em Kcal).

Analisar os alimentos

Clicando em "Alimentos", encontrará a análise calórica de vários alimentos, mostrando, inclusive, quanto cada um deles o pode fazer engordar. Para saber estas informações, basta dar dois cliques sobre o alimento desejado, e elas serão mostradas no ecrã. Se quiser descobrir quais os alimentos que podem ser substituídos por outros equivalentes, clique em "listar alimentos substituídos".



Em "Avaliação" estão as principais funções do programa. Basta colocar a sua altura, idade e peso, para o programa calcular se você está ou não em forma.

Actividade física

Na opção "Actividades", é possível fazer uma simulação de quantos gramas perderia, por semana, se praticasse alguma actividade física. Clique nesta "aba" e coloque o número de quilos que gostava de perder num mês. Seleccione uma actividade na lista (é possível escolher três), dando dois cliques sobre ela. Marque na barra quanto tempo vai fazer o "exercício" e o número de dias por semana. O programa mostrará (em "objectivo alcançado em") se está a conseguir ou não alcançar o que pretendia.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Gilberto Dutra Salomão
Caixa Postal 3044
Belo Horizonte, MG
CEP 30112-970

VALOR DO REGISTO
Cerca de 750$00

OBSERVAÇÃO
Clique no menu "Ajuda", no ecrã do programa e seleccione a opção "Sobre ...", para saber como fazer o registo.

SCREEN SAVERS



Dois bons *Screen Savers:* o *Abible*, quando instalado, vai mostrar vários crucifixos a voar pelo ecrã do seu monitor (semelhante às janelas voadoras do *Windows*). E o *AsiaWinSave*, que constrói, aos poucos, um mapa com os países que fazem parte do continente asiático. Se os quiser usar, clique em "Instalar o programa" e aguarde. Quando a instalação acabar, saia do CD-ROM e faça assim para activar o protector de ecrã escolhido:



No Windows 3.x

1 - Clique no ícone "Principal" (normalmente está no "Gerenciador de Programas"), e a seguir carregue em "Painel de Controlo".

2 - Vá até à "Área de Trabalho" e clique sobre ela. Aparecerá um ecrã de configuração.

3 - Em "Protecção do ecrã", seleccione a opção desejada e clique em OK. Para ver como ficou, clique em "Teste".

Windows 95

1 - Clique, com o botão direito do rato, numa parte livre da "Área de Trabalho" e, no menu *pop up*, seleccione "Propriedades".

2 - Na caixa de diálogo que aparece, clique em "Protecção de ecrã". No campo "Protecção de ecrã", seleccione a opção desejada.

3 - Dê OK e pronto. Se quiser fazer um teste, clique em "Ver" e não mexa no rato.

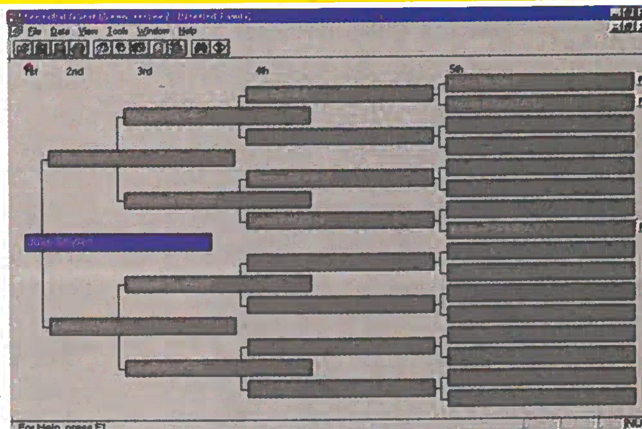
Ancestral Quest – Árvore Genealógica

Anotar quem foram os seus antepassados, construindo a árvore genealógica da sua família. Se usar o *Ancestral Quest* isso é muito fácil. O programa corre directamente do CD-ROM e na primeira vez que ele for aberto, aparece um ecrã cinzento e um aviso a informar que é preciso criar um ficheiro. Clique em *New*, escolha uma drive (C: , por exemplo) onde vai guardar o seu ficheiro, dê-lhe um nome (em *Database file*) e dê OK. Na próxima vez que entrar no programa, ele já mostrará a estrutura da árvore para você a trabalhar.

Junte todos os dados referentes à sua família: nomes, datas de nascimento, casamento ... Depois, faça assim para usar o programa:

1 - Clique na opção *Add Individual* (adicionar os seus dados), que está dentro do menu *Data* e complete os espaços com as informações que são solicitadas. Quando acabar, clique em *Save*.

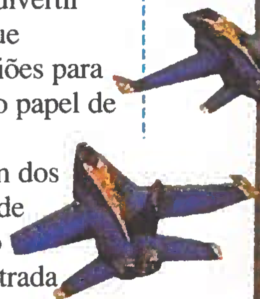
2 - Volte ao menu *Data* e agora escolha *Edit Family*, para incluir os membros da sua família. Clicando em *Add Father* (dados do pai) e *Add Mother* (dados da mãe), por exemplo, pode colocar as informações sobre o seu pai e a sua mãe e assim por diante.

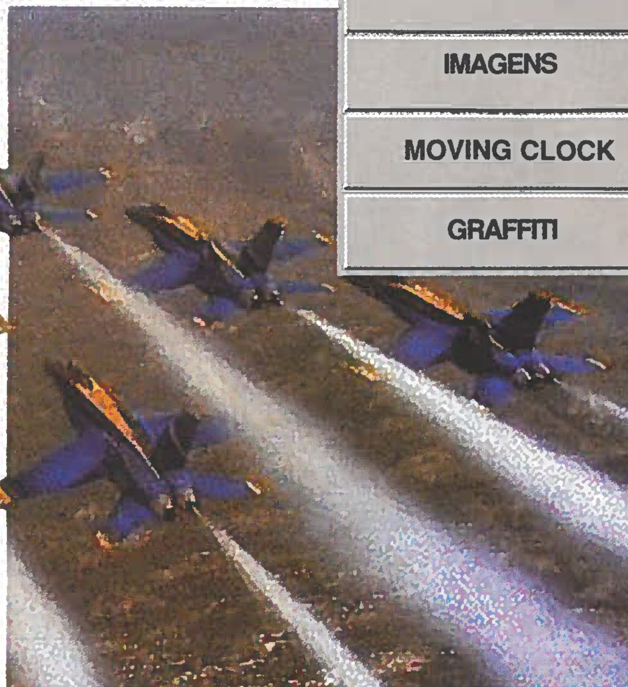


Explore o programa à vontade. As possibilidades de êxito são muitas.

Imagens

Os fãs da aviação vão-se divertir muito nesta edição. É que seleccionamos 36 fotos de aviões para serem usadas, inclusive, como papel de parede. Para visualizar cada imagem, basta clicar sobre um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Clicando sobre a imagem, ela será mostrada em ecrã cheio (assim terá uma ideia de como ela ficará). Para voltar ao normal, basta clicar novamente. Se gostar de alguma, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório "Revista", subdirectório "Cdrom8", pasta "Entrete", subpasta "Planes".





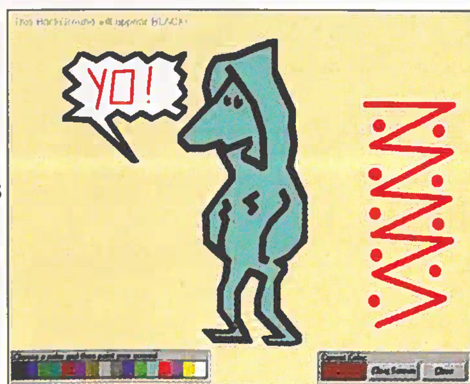


Moving Clock

Apagar ou não apagar. Eis a questão que dividiu a redacção neste inutilitário. Isto porque, além de não servir para nada (o relógio fica apenas a passear pelo ecrã), quando bate nos lados do monitor ele faz ruído. Mas, como no *Mundo do CD-ROM* quem decide é o leitor, deixamos ficar este programa para que o possa experimentar. Assim, pode ver o que é capaz de fazer um programador quando está de folga.

Graffiti

Dê numa de "graffiteiro" no ecrã do computador. Agarre nos seus *sprays* virtuais e usando o *Graffitti,* crie um protector de ecrã diferente. É que para além do desenho que acompanha o programa, há ainda um editor de imagens que permite fazer desenhos que são mostrados no ecrã do monitor. Quando acabar a instalação será criado um ícone *Graffiti Config,* no botão "Iniciar". Clicando neste ícone, entra no ecrã de configuração e então poderá alterar algumas opções: a cor de fundo, a velocidade com que o desenho será mostrado ... Para criar o seu desenho, clique em *Paint New.* É aberto um novo ecrã e depois já pode começar a desenhar, usando as cores da paleta. Quando estiver satisfeito, escolha *Close* e grave o trabalho (basta clicar em "Sim"). Dê OK e pronto, o seu *Screen Saver* está pronto. Para o activar, clique com o botão direito do rato num lugar livre da "Área de Trabalho" (no *Win 95*) e escolha "Propriedades". Seleccione "Protecção de ecrã" e active a opção *Graffiti.* Para ver como ficou, clique em "Ver".





INFANTIL: Millie ensina tamanhos



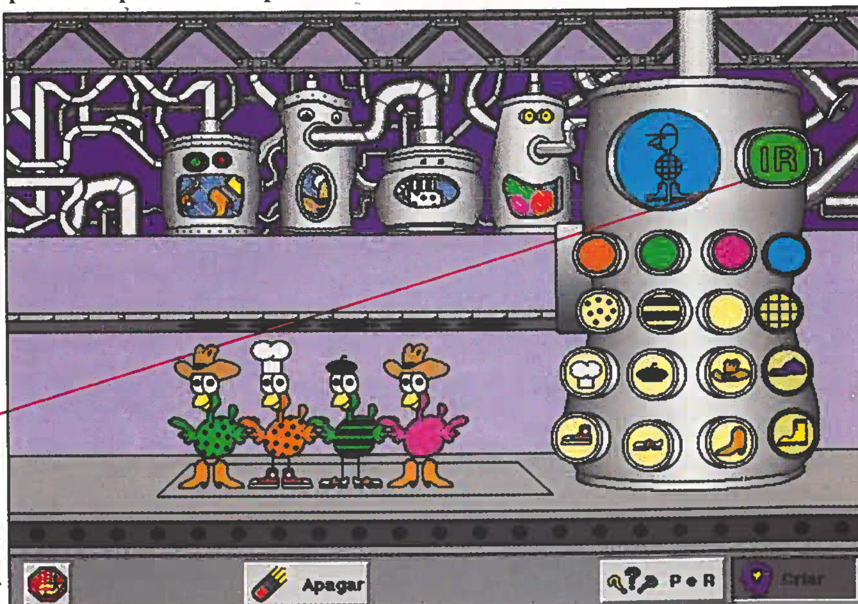
Millie é uma vaca muito simpática. Com ela as crianças vão ter noção da diferença entre pequeno, médio e grande, de forma simples e divertida. O programa é todo em português (léxico brasileiro) e quando é aberto, aparece um ecrã com alguns desenhos. Clique em *Millie* e ela vai apresentar-se e convidá-lo a participar em algumas brincadeiras. Escolha a opção com uma caixa e uns ténis vermelhos e vá para o próximo ecrã. Aparecerão três bonecos e vários pares de sapatos. O objectivo é colocar o sapato do tamanho certo em cada boneco. Clique sobre um deles e ouça o que ele vai pedir. Depois, escolha o par do sapato correspondente. Quando acabar, clique no gato e os sapatos mudarão de posição. Se clicar na aranha (no quadro), aparecerá um boneco de cada vez. Para sair do jogo, clique na foto da *Millie*, no canto do ecrã, e depois no botão *Stop*, no ecrã principal.



Pense a brincar

Um programa educativo para as crianças terem noções de cores e formas. O jogo é todo em português (léxico brasileiro) e corre directamente do CD-ROM. Nesta versão, está disponível apenas a opção "Amigos com Penas".

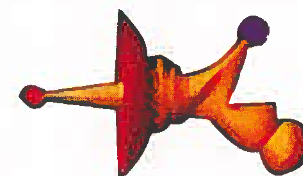
Quando o ecrã principal entrar, clique no tambor com várias galinhas desenhadas. Irá para outro ecrã, parecido com uma linha de produção fabril. Agora, comece a desenhar galinhas (com cliques do rato) usando os elementos que aparecem, no lado direito do ecrã: chapéus, botas, cores e texturas ... Quando acabar de criar o seu animal, clique em "Ir" e ele será "chocado". Se clicar no botão "Apagar", todas as galinhas vão desaparecer. Para participar numa outra brincadeira, clique no botão com vários pontos de interrogação. Aparece outro ecrã. Siga as instruções que são dadas. Quando quiser sair do jogo, clique no ícone da mão, no canto inferior esquerdo do ecrã, e depois volte a clicar nesse ícone no ecrã principal.



Oddballz



Qual é a criança que não gostava de ter um animal de estimação para cuidar e brincar? Pois bem, com o *Oddballz* (do mesmo produtor do *Cats* e *Dogs*, já distribuídos no nosso CD-ROM), você vai ter um monstro engraçado, para brincar consigo no ecrã do computador. Depois de instalado, abra o programa e dê *Next* até chegar ao ecrã principal. Depois, clique sobre o ovo e o seu animal aparecerá. Nesta versão, está disponível o *Zott*, uma criatura estranha que passa o tempo a resmungar. Ele adora brincar com a bola atómica. Por isso, tire-a do suporte, usando o rato, e veja como ele vai ficar feliz. A comida preferida do *Zott* são minhocas, que saem de um buraco, na parte inferior do suporte. Brinque à vontade com o seu animal, usando os botões do rato para fazer isso (se clicar com o botão direito sobre ele, pode segurá-lo e arrastá-lo para onde quiser). Quando estiver farto, transforme o *Zott* num carneiro, rato ... Basta agarrar na arma de transformação, que está no suporte, e disparar. Para sair da brincadeira, vá até ao menu *File* e clique em *Exit*.





SimTunes

SimTunes é uma maneira diferente e divertida de treinar o ouvido para a música. São vários instrumentos (com caras engraçadas) que vão passear pelo ecrã do computador. Quando eles passam sobre um ponto colorido (que você coloca no caminho), emitem um determinado som. A vantagem é que a música fica sempre boa.



Depois da instalação, será criado um grupo de programas (*Maxis*). Abra o *SimTunes* e dê *Enter* até chegar ao ecrã principal. Depois, clique em *Play SimTunes*, para começar. Os instrumentos vão aparecer a andar. Para colocar os pontos, tenha atenção ao menu que está na parte inferior do ecrã.

Se clicar em *Paint*, vai ver uma escala de cores. Cada uma delas representa uma nota. Se escolher a lata de *Spray*, colocará no ecrã vários pontos coloridos.

No menu *Bugz*, tem acesso a vários modelos de instrumentos, cada qual com um tipo de som, que pode escolher a seu gosto. Em *Stamps*, aparece uma lista com desenhos que pode usar. Clique sobre um deles e depois clique no ecrã, para os animais passarem sobre ele. Na opção *Explore*, encontra diversos modelos de pontos que pode usar. Cada um faz com que o instrumento toque uma nota diferente. Experimente-os todos, para ver os diversos tipos de som.

Para sair, vá a *File* e clique em *Exit*. Aliás, é neste mesmo menu que tem acesso a uma galeria, com algumas músicas já prontas. Clique sobre uma delas para ter uma ideia das possibilidades do programa.

Pormenor: como esta é uma versão de demonstração, só pode usar o programa durante 10 minutos. Depois, tem de começar tudo de novo.



Diversão Dia

Inicialmente, jogar um RPG parece muito complicado. Mas depois, nunca mais vai querer parar. Experimente Diablo e exerça toda a sua estratégia!



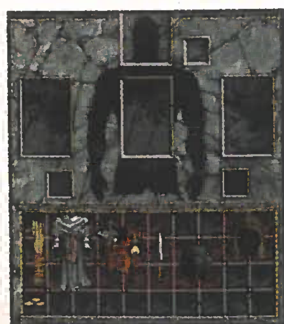
Vai "entrar" num filme de terror. Um demónio chamado The Butcher *(O carniceiro) conseguiu dominar a igreja de uma cidade, transformando-a num local para rituais satânicos. E para que o bem volte a vencer o mal, você tem de usar toda a sua astúcia.*

Se é fanático por RPGs, já percebeu do que é que se trata. Por isso, vá em frente porque o jogo é fantástico. Caso contrário, é importante saber que Diablo *pode ser um excelente princípio para perceber e iniciar-se neste tipo de jogo.*

Primeiro porque *Diablo* é uma mistura de RPG com *Adventure* (deve conversar com todas as personagens e ir recolhendo itens para seguir em frente),



Um demónio tomou conta de uma igreja. Agora, a sua missão é derrotar o mal. Para isso, converse com todos, recolha armas e participe em várias batalhas.



O QUE É UM RPG

Os RPGs (*Role Playing Game*, jogo de interpretação, onde é você que determina o rumo da história) tiveram origem nos jogos de tabuleiro. Depois, com a criação dos jogos de computador, passaram a ter um público fiel também nesse segmento. O jogador escolhe uma personagem (um guerreiro, mago, arqueiro, duende, conforme o enredo), cada um com as suas próprias características, e tem de enfrentar inimigos (normalmente monstros ou seres sobrenaturais, dependendo do universo escolhido pelo jogo) numa aventura complexa e cheia de pormenores.

Num RPG, cada decisão tomada altera a continuação do jogo. Por isso, é fundamental ter bons conhecimentos de inglês para perceber os diálogos entre as personagens. São elas que fornecem as informações necessárias para seguir em frente e derrotar os seus inimigos.

bólica

o que deixa a aventura mais agradável. Depois, as imagens gráficas são muito bonitas e não tão "padronizadas" como nos RPGs normais.

Começar a aventura

Quando o menu principal do jogo aparecer, clique em *New game*. Depois, escolha a personagem (*Warrior,* guerreiro). Dê-lhe um nome (o seu, por exemplo) e carregue em *Enter.*

Espere que o jogo seja carregado e, quando o guerreiro aparecer na cidade, já pode explorar o local.

Use o botão esquerdo do rato para ir andando e converse com todas as pessoas que encontrar (basta clicar sobre elas). Se o cidadão também vender alguma coisa, clique nas propostas com as palavras *Buy* (comprar) ou *Sell* (vender), para ver o que está disponível. Mas é preciso ter algum dinheiro (*gold*, ouro) para fazer isso. O dinheiro é conseguido quando derrota os inimigos durante as lutas e mantém-se vivo depois das batalhas.

Entrar nas batalhas

Depois de ficar a saber pelas pessoas da cidade, que a igreja foi dominada pelo Demónio, vá andando pelo cenário até a encontrar (a entrada está iluminada com luzes vermelhas). Entre. Vai parar a um labirinto.

Explore todas as salas e, se quiser, carregue em *TAB* para ver um mapa que o vai ajudar. Clique nos baús, nos barris (ficam iluminados quando podem ser explorados) para apanhar itens. Quando os inimigos aparecerem, tente derrotá-los. Se apanhar armas, roupas ou qualquer outro item de uso pessoal, clique no botão *Inv,* para os posicionar nas mãos ou no corpo do guerreiro (só assim é que eles serão utilizados).

Cada vez que um inimigo é derrotado, você ganha pontos e fica mais forte. Distribua esses pontos entre vitalidade (mais energia e longevidade), força (carregar armas mais pesadas), magia (para lançar magias potentes), entre outros. Isso é feito quando a mensagem *Level +* aparecer no ecrã.

Depois, clique no botão *Char* e um menu será aberto para a divisão dos pontos recebidos. Explore o jogo quanto tempo quiser, mas não se esqueça de o gravar frequentemente. Tecle ESC e, no menu que aparece, escolha a opção *Save Game*. Para sair do *Diablo,* clique em *Quit Game*, neste mesmo menu.

Diablo *está cheio de alternativas. Como há batalhas, é importante ir gravando os progressos. Assim, se "morrer", pode tentar novamente sem perder tempo desnecessário.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium, 8 MB RAM

PRODUTOR
Blizzard

DISTRIBUIDOR
Bimotor

TELEFONE
(01) 714 53 55

PREÇO SUGERIDO
8 990$00

JOGOS

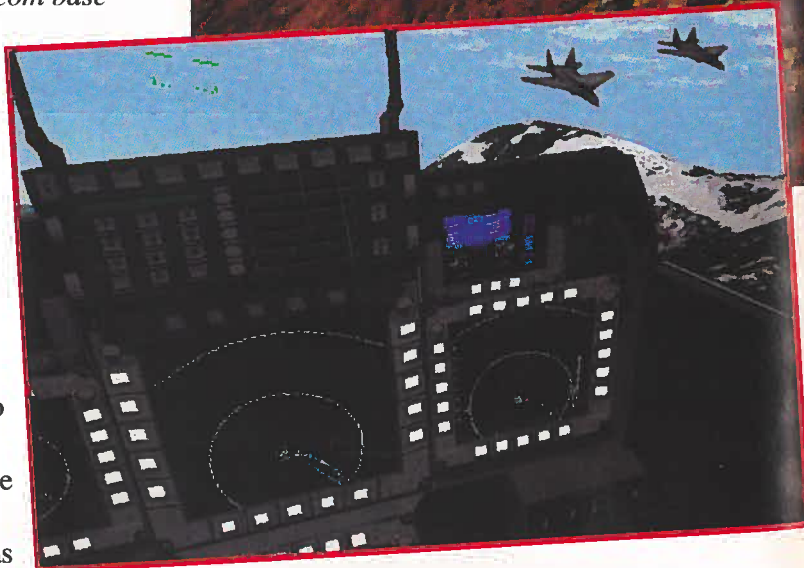
F22 LIGHTINING II

Guerra Aérea

Assuma o controlo de um caça F-22, descole e parta para o combate. Os inimigos estão à sua espera.



Um simulador de vôo muito realista. Com ele, vai ter a sensação de estar no comando de um avião militar, o F-22, combatendo no deserto. Os seus inimigos não perdoam e, mal você levante vôo, já estarão a postos para o tentar atingir. Fuja deles, pois se o seu avião for atingido, ele explode. O realismo do jogo é dado pelas imagens gráficas que foram criadas com base em projectos reais e seguem rigorosamente as cores e os modelos dos aviões de guerra verdadeiros. Por isso, é preciso adquirir uma certa prática para se controlar bem este caça.



Os inimigos aparecem como pequenos pontos pretos ao longe. Para os ver melhor, use a tecla F8. Depois, é só disparar.

A missão

Depois do jogo estar instalado e aberto, aparece o primeiro menu. Clique no quadrado que está ao lado de *Quick Mission*. No próximo ecrã, escolha *Accept* e leia as instruções que são mostradas. Quando as acabar de ler, clique em *Start Mission*. O seu objectivo, nesta versão colocada no CD-ROM, é descolar de uma base aérea no deserto e combater os aviões inimigos que vão aparecer por todos os lados.

A missão começa na pista. Acelere o avião e carregue duas vezes na tecla 0 (zero). Quando ele já estiver a percorrer a pista, carregue na seta de direcção para baixo e ele começará a subir. Recolha o trem de aterragem (tecle em G) e tenha cuidado com os inimigos que vão aparecer à sua frente (como eles estão longe, aparecem como uma data de

no Deserto

COMANDOS

VÔO

←→↑↓ – controlam os movimentos.
Teclas 5 a 0 – aceleração de 0% a 100%.
[-] – acciona o "afterburner" (turbo).
F – liga e desliga os "flaps" (uma espécie de "leme" do vôo).
G – baixa e levanta o trem de aterragem.
B – "travão aerodinâmico".
A – liga e desliga o piloto automático.
L – liga e desliga a nivelação automática da aeronave.
H – regressa à base.

COMBATE

Teclas de 1 a 4 – selecciona uma arma para combate.
W – troca de arma.
Barra de espaços – dispara.
[,] – muda o alvo.
TAB – identifica o alvo no radar.

GERAL

F1 a F8 – troca as visões de câmera.
S e X – mais ou menos zoom.
M – verifica os objectivos da missão.
Ctrl +J – ejecta o piloto do avião.
F9 a F12 – acelera o "tempo real" do jogo.
P – pausa o jogo.
K – acciona um mapa de controlos (em inglês).
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla e depois clique em *Quit).*

pontos pretos). Mude a visão da câmera para os ver melhor, faça pontaria (carregue em TAB) e abra fogo. Se carregar em F2, acciona uma visão da câmera onde são mostradas no ecrã várias informações relacionadas com o seu vôo.

Instalação

Clique em "Instalar o programa" e dê *Enter* até ao fim da instalação. Depois deste processo acabar, aparecerá um menu com várias opções para configurar o monitor e a placa de som do seu computador. Escolha *Audio Setup* e determine o modelo da placa em *Digital Sound Device* e *Music Device*. Se não sabe qual é a sua placa de som, escolha *Sound Blaster 1.0*. Faça o mesmo para *Music Device*. Quando acabar, escolha *Exit and Save Settings*, para que a configuração seja feita.

O F-22 cria um atalho, na "Área de Trabalho", que pode ser usado para entrar mais rapidamente no jogo.



SISTEMA MÍNIMO
DOS
Pentium com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Nova Logic

DISTRIBUIDOR
Inforjogos

TELEFONE
(01) 812 84 45

PREÇO SUGERIDO
8 350$00

JOGOS

DESTRUCTION DERBY2

Corrida da Destruição

Em Destruction Derby 2, o objectivo é destruir o carro dos concorrentes e ainda chegar em primeiro lugar.





COMANDOS

←→ – vira o carro na direcção desejada.
A – acelera.
Z – trava (faz marcha-a-trás, depois do carro parado).
ESC – sai do jogo.

Para destruir os adversários é preciso técnica: evite bater de frente com o seu carro. Prefira chocar por trás e de lado.

Deixe o seu lado malvado aparecer. Dê cacetadas, destrua os carros dos adversários .... e ganhe ainda a corrida.

É com este propósito, não muito bom, que deve entrar no jogo Destruction Derby 2.

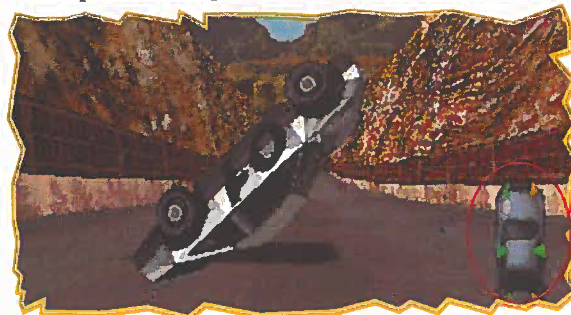
Nesta nova versão, o cenário mudou (no Destruction Derby 1, *o jogo decorria numa arena).*

Você vai correr numa pista ultra rápida, passando por túneis, rampas, curvas radicais ... e tem de ficar sempre alerta para não ser destruído e ficar afastado da competição. Para passar os outros pilotos, vale tudo. O importante é chegar em primeiro lugar.

Sair de situações perigosas

O jogo corre directamente do CD-ROM e logo que o ecrã principal entrar, espere pelo sinal verde, carregue na tecla A e acelere a fundo. As corridas são violentas e os adversários vão tentar acabar com o seu carro durante toda a corrida. Tire partido das rampas e curvas para tentar ultrapassar os outros pilotos. E quando algum se aproximar muito, não tenha pena e comece a dar-lhe porrada. Sempre é menos um piloto para atrapalhar a sua corrida.

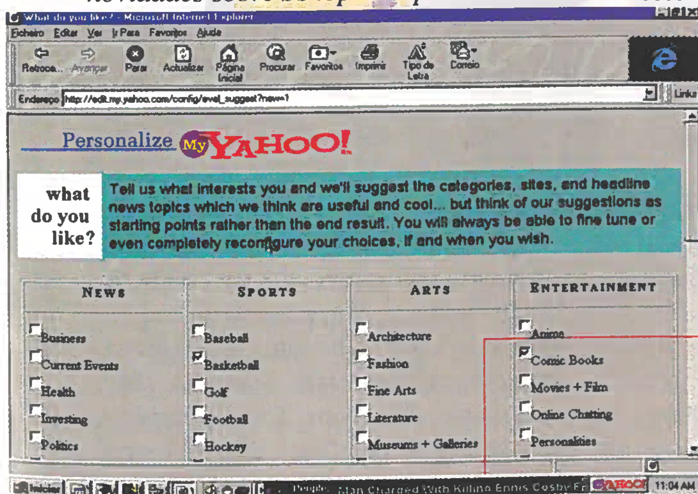
Mas tenha muito cuidado com o seu carro. Se ele ficar danificado quem sai da corrida é você. Por isso, para saber o estado do seu veículo, veja a reprodução que aparece no lado direito da parte inferior do ecrã. As partes que tiveram setas vermelhas indicam que há aí problemas para resolver.



Notícias via internet

Começa uma nova moda na Internet: _receber notícias. Você escolhe os temas e o_ My Yahoo! _faz a selecção e actualiza-a sempre que precisar._

Revolucionária. É assim que está a ser chamada esta nova moda que chegou aos utilizadores da Internet. *Expliquemos: agora é possível retirar notícias (em inglês) actualizadas directamente da Rede. E ainda pode escolher os assuntos que mais lhe interessam e receber notícias apenas sobre eles. Como? Usando um programa especial que funciona como uma espécie de jornal. Existem vários programas mas aqui só vamos falar de um, o* My Yahoo! *. Basta ligar-se à rede, utilizar o programa e, automaticamente, ficará a saber as novidades sobre os tópicos que escolheu.*



USAR O PROGRAMA

A primeira coisa a fazer é instalar o programa e registar-se (é gratuito). Clique em "Instalar o programa" (na maioria das vezes é só clicar em OK). Quando a instalação acabar, vai aparecer um ecrã *My Yahoo! News Ticker Instalation* (ecrã de registo). Escolha a opção *I Don´t have a My Yahoo Account* (eu não tenho conta no *My Yahoo*) e depois digite um nome em *Login* (use palavras estranhas, evitando as mais banais) e uma senha, logo em baixo. Dê OK na janela que aparece e depois do *Dial up* estar aberto faça a ligação à *Internet.*

Depois de fazer a ligação, entra o *browser* que você costuma usar (*Microsoft Explorer* ou o *Netscape*) e, em seguida, aparece a *home page* do *My Yahoo!,* para fazer um registo. Clique na opção que está ao lado da frase *If you are not a United States Resident then Click here* (se não reside nos Estados Unidos, clique aqui) e no próximo ecrã que aparecer, preencha os dados solicitados, repetindo o seu *Login* e *Password* já digitados, a data do seu aniversário, o sexo, o país onde reside, entre outras informações. Quando acabar, clique em *Register me Now!* (registe-me agora), no final da página.

Será aberto outro ecrã do programa para que escolha os assuntos que lhe despertam maior interesse: *News* (notícias), *Sports* (desporto), *Arts* (artes) ... Vá seleccionando os tópicos e no fim clique em *Use these interests.*

Na página seguinte, clique em *Take me to My Yahoo!* (leve-me para o *My Yahoo!*) para confirmar as suas configurações e assim poder visualizar a página com as notícias sobre os assuntos que seleccionou.

Repare que vai aparecer uma barra do *Yahoo!* na barra de tarefas do *Win 95.* Assim, quando quiser ver as novidades recolhidas pelo programa, basta clicar, com o botão direito do rato, sobre ela, escolher *Update Now!* (actualize agora) e esperar que o texto seja retirado da *Internet.*

Este serviço empolga os especialistas. Com ele pode receber, enquanto trabalha, as novidades mais recentes de todo o mundo. Mas, como é óbvio, tem de estar ligado à Internet, pois só assim é que as notícias chegam até si.



NETRADIO
REALPLAYER

MÚSICA V

Com os programas NetRadio _e_ RealPlayer, _vai poder ouvir a programação ao vivo das rádios de todo o mundo, inclusive, de Portugal._



O* NetRadio *funciona em conjunto com o* RealPlayer. *É assim: no primeiro, escolha a rádio que quer ouvir. E imediatamente é aberto o* RealPlayer *para que escute o programa, em directo, da rádio que escolheu.

Com o NetRadio, *pode ouvir os sucessos musicais que estão a tocar nas rádios de todo o mundo. É que o programa tem acesso, via* Internet, *a computadores espalhados por diversos países, incluindo Portugal, o que permite ouvir em directo muitas estações de rádio. Vai poder ouvir notícias internacionais e até as músicas que fazem maior sucesso além fronteiras. O* NetRadio *funciona em conjunto com o* RealPlayer *(também está disponível no CD-ROM), uma espécie de rádio e vídeo ligados à* Internet. *A qualidade da imagem e do som não é muito boa mas dá para ter uma ideia do que será a comunicação no futuro. Agora, não espere conseguir uma qualidade aceitável dos programas, se tiver uma ligação à* Internet *de apenas 14.400 BPS ou ainda menor. O ideal para os programas funcionarem "a todo o vapor" é uma ligação de 28.800 BPS.*

Vídeos e sons pela Internet

Instale o *RealPlayer* (na maioria das vezes, é só clicar em *Next*). No fim, a janela do *Dial Up* vai ser aberta para começar a sua ligação à *Internet.* Depois da ligação ser estabelecida automaticamente, o *RealPlayer* abrirá o *browser* (o *Internet Explorer* ou o *Netscape*), que você costuma usar e entrará na página multimédia relativa ao programa. Para economizar tempo, vá logo para este endereço: http://www.timecast.com/videoguide.hmtl.

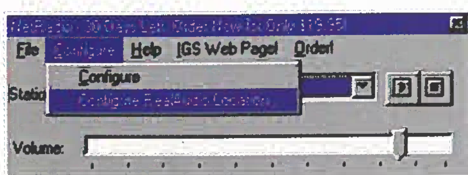
Aqui, pode encontrar *links* para vários *sites* na rede, contendo vídeos e sons. Ao entrar num *site* que tenha vídeo, clique no hipertexto relacionado com ele (normalmente é um texto com cor diferente). O *RealPlayer* vai ser activado automaticamente para mostrar, em som mono ou stereo, o que está gravado.

Ouvir rádio pela Internet

Para aceder às rádios portuguesas e estrangeiras é preciso que o *NetRadio* (além do *RealPlayer*) esteja instalado no computador. Depois de fazer isso, abra o programa pelo grupo que foi criado no botão "Iniciar". Surge um ecrã, com informações do fabricante, e um ícone será colocado na barra de tarefas, perto do relógio. Clique em X, para fechar a janela de informações e, depois, o ecrã do programa entrará.

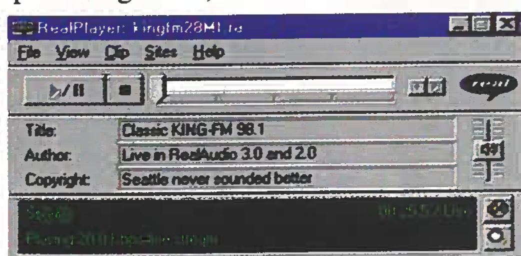
Agora, faça assim para ouvir a programação das rádios:

1 No menu *Configure*, seleccione a opção *Configure RealAudio Location*. Na janela que surgir, dê OK.



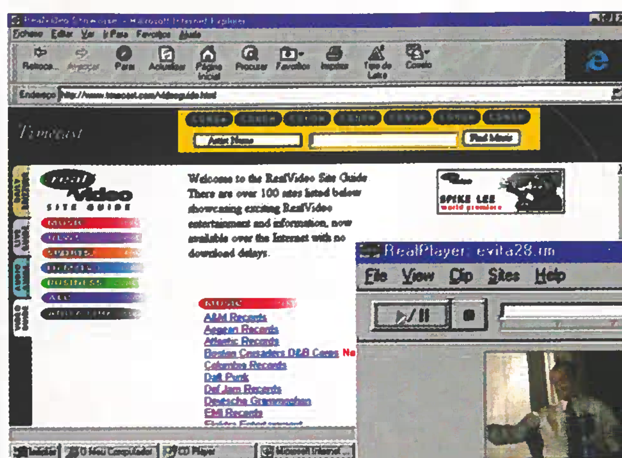
2 Diga ao programa onde está o *RealAudio* (a parte do *RealPlayer*, já instalado, responsável por retirar sons da *Internet*). Para isso, localize o directório "Real", dê dois cliques sobre ele e depois abra o subdirectório "Player". Seleccione o ficheiro "RVPLAYER" e clique em "Abrir".

3 Agora, clique na seta de direcção que está na opção *Stations*, e escolha uma das rádios que vai querer ouvir (o programa traz várias já pré-configuradas).



4 Clique em *Play* e a janela do *Dial Up* será aberta para fazer a ligação com a *Internet* (se ainda não estiver ligado). Depois, o ecrã do *RealAudio* aparece e, em seguida, já vai ouvir a programação, ao vivo, da rádio que escolheu. Se estiver a ouvir mal ou até não houver som nenhum, aumente o volume nas colunas.

5 Se não conseguir contacto com a primeira rádio, tente outras até que a ligação seja estabelecida.



Além de ouvir rádio, com o **RealPlayer** *também pode ver vídeos directamente das páginas da* **Internet**. *A qualidade da imagem depende da velocidade da sua ligação. Mas vale a pena conhecer esta nova possibilidade.*

Ouvir uma rádio portuguesa

Agora que já ouviu as novidades musicais e as notícias vindas de vários lugares do mundo, que tal ver o que está a acontecer na programação nacional? Ainda não são muitas as rádios portuguesas que transmitem em directo na Internet mas se quiser experimentar algumas pode ouvir por exemplo a Rádio Comercial e a TSF.

Para ter acesso a estas duas rádios, digite, respectivamente, os seguintes endereços: http://www.radiocomercial.pt e http://www.tsf.pt.

Além disso, se quiser saber também quais são as rádios que já têm uma página na *Internet* vá até ao Sapo (http://www.sapo.pt) e no item "Comunicação Social" escolha rádios. Aí, vai encontrar uma lista completas das rádios (nacionais e locais) que já estão presentes na rede mundial, mas nem todas têm programação em directo. 



Guia do CD-ROM





STORM

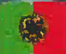
A sua missão divide-se por várias fases ao longo das quais tem de enfrentar inúmeros perigos. Esteja sempre alerta e ouça os conselhos (em inglês) da inteligência artificial. Nas missões mais delicadas, use o mergulhador. Os cenários são fantásticos e a jogabilidade é óptima.

Sistema operacional:

 ***DOS***

 ***Windows***

 ***Windows 95***

 ***Produto Nacional***

Título - Idioma	Produtor Distribuidor Telefone Preço $	Comentários
CREATIVE WRITER (Inglês)	Microsoft MSFT (01) 440 92 00 4 990	Processador de texto infantil. Existem vários recursos que vão tornar os trabalhos escolares um "mimo". Demo na edição 6.
TIME LAPSE (Manual em Português)	Infograme A+MULTIMÉDIA (01) 466 00 45 10 000	Uma aventura por civilizações antigas na qual tem de decifrar enigmas para passar de nível. Demo na edição n.º 2.
STORM (Manual em Português)	Softworks ECOGAMES (056) 830 62 00 8 490	Comande um revolucionário submarino no fundo do oceano e defenda uma nova fonte de energia dos ataques inimigos. Demo na edição n.º 4.
CYBER GLADIATORS (Manual em português)	Sierra INFORJOGOS (01) 812 84 45 8 750	Jogo de luta no estilo de videogame, com personagens em 3D. São oito cenários em quatro planetas diferentes. A acção é ininterrupta.
NASCAR RACING 2 (Manual em Português)	Sierra INFORJOGOS (01) 812 84 85 9 450	Simulador de corrida. São 16 pistas incluídas nas diversas fases do jogo: *single race, championship*, treinos, qualificações e *warm ups*.
GEX (Manual em português)	Microsoft MSFT (01) 440 92 00 5 200	Jogo de acção. Muita habilidade e reflexos rápidos são os condimentos essenciais para ajudar o lagarto *Gex* a derrotar os inimigos. Demo na edição n.º 5.

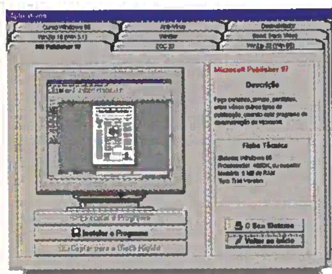
***Observação:* Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são os recomendados por eles.**

O CD-ROM N.º 8 é parte integrante desta edição.
Se faltar, peça-o no seu ponto de venda.

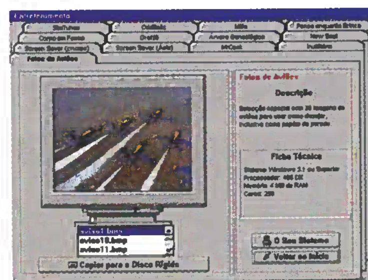
Veja a lista de programas do CD-ROM



E vem tudo explicado na revista

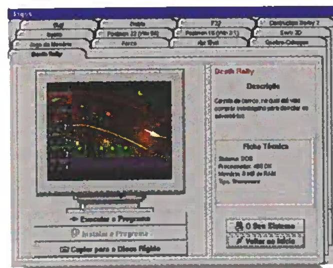






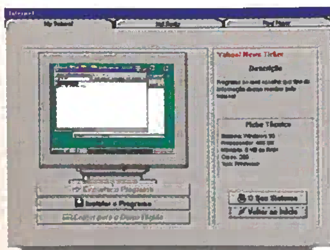
Aplicativos

- Microsoft Publisher'97 (faça cartazes, jornais, panfletos... a partir de modelos prontos)
- Thunderbyte (anti-vírus que funciona, enquanto você usa outro programa)
- Curso Windows 95 (aula com 4 lições da introdução do curso)
- Zoc (programa para ligar a BBSs ou a outros computadores)
- Smart Tracker vídeo (catalogue a sua videoteca neste programa)
- Winbar (deixe o Windows 3.1, com a cara do Win 95)
- Winzip32 (nova versão do compactador de ficheiros, nas versões para Win 95 e Windows 3.1)
- Desinstalador (apaga os ficheiros copiados do CD-ROM da Revista)



Jogos

- Diablo (no estilo RPG, acabe com um demónio e salve uma cidade)
- Destruction Derby 2 (pilote um Stockcar, e destrua o carro dos adversários)
- F-22 (simulador de vôo. Combata em realísticos cenários em 3D)
- Bug (jogo no estilo videogame, onde deve acabar com os inimigos para avançar)
- SWIV 3D (combata, usando um fantástico helicóptero de guerra)
- Death Rally (divertida corrida de carros, onde vale tudo para vencer)
- Jogo de memória (memorize e depois reproduza a sequência)
- Quebra-cabeças (encaixe as peças e números em hexágonos)
- Beetle (jogo de inteligência, conduzindo uma "joaninha" pelo labirinto)
- Força (jogo de forca, no computador, em português)
- HotShot (o famoso "pang", agora com cartoons da MTV americana)
- Postman (a eterna luta entre o carteiro e o cão. Escolha qual o lado que quer representar, neste jogo do gato e do rato)



Internet

- NetRadio (ouça rádios de todo o mundo, inclusive de Portugal)
- RealPlayer (para ouvir os efeitos sonoros das páginas WWW)
- My Yahoo! (receba as notícias mais recentes do mundo, no ecrã do seu computador)

Entretenimento

- Mr. Cook (programa em português com 100 receitas de diversos tipos de comida: do trivial ao sofisticado)
- Corpo em Forma (avalie a sua forma física e procure equilibrar a sua alimentação. Programa em português)
- NewBeat (mesmo sem saber música, pode tornar-se um DJ de música Dance)
- Screen Saver (protector de ecrã com crucifixos)
- Screen Saver Asia (protector de ecrã educativo no qual o mapa da Ásia vai sendo construido)
- Fotos de aviões (selecção especial com 36 imagens de aviões para usar como quiser, inclusive, papel de parede)
- Inutilitário (relógio que fica a passear pela sua Área de Trabalho)
- Árvore genealógica (faça a árvore genealógica de toda a sua família)
- Graffiti (faça "graffitis" e use-os como protector de ecrã)
- SimTunes – Infantil (coloque obstáculos no caminho dos bichos e ouça música e sons de todos os tipos)
- OddBalz (brinque com animais de estimação no ecrã do computador)
- Millie (jogo infantil, pré-escolar, que ensina dimensões às crianças)
- Pense Brincando (programa que ensina às crianças noções de cores e formas)

E na Revistinha...
Dicas & Truques
Saiba como:

- *Trocar os ponteiros do rato*
- *Regular a velocidade do teclado*
- *Gravar ficheiros na Área de Trabalho*
- *Mudar os sons do Windows*
- *Os endereços mais interessantes da Internet*

E muito mais...



Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas